掌机王PLUS

THE KING OF POCKETGAMES PLUS

VOL.5



NINTENDO SWITCH
售前特稿

名作强化移植 全要素收集!
波奇和耀西的毛线世界
3DS

PSV 炼金完全手册 中文佳作
菲莉丝的工作室
不可思议之旅的炼金术士

全细节要素无一遗漏 白金完全指引!
新枪弹辩驳V3
PSV 大家的自相残杀新学期

掌机王PLUS
光盘定价:38元









封面用图：《新枪弹辩驳V3 大家的自相残杀新学期》

CONTENTS

责任编辑：白菜　封面设计：anubis

●业界资讯

●热门攻略

●专区地带

●掌门人

转换形态，肆意游玩

文 古林　美编 蚊子



——Nintendo Switch特别报道

回想起来，任天堂对于游戏的追求总是那么与众不同——无论是对纯粹快乐的执着与探究，还是新奇创意所带来的独特体验，都总是能够将玩家带进一个仿佛由奇思妙想所集合的世界。在 2017 年 1 月 13 日的网络直播会“Nintendo Switch 特别发布会 2017”中，任天堂官方终于正式公开了 Nintendo Switch 的硬件规格与软件阵容。就如此前众多情报所暗示的一样，NS 是一台可以“转换形态”的主机，让玩家不再受主机的固定性所拘束，可以随心所欲地肆意游玩。考虑到 NS 特殊的便携性，从本辑开始，《掌机王 PLUS》会收录 NS 平台的相关内容，读者们今后亦可在本刊获取 NS 相关的游戏资讯。

主机介绍

Nintendo Switch的特征

三种玩法

即便不连接电视，Nintendo Switch 也能给玩家带来与家用机相似的体验。在任天堂所强调的 NS 主机特征中，“透过自由玩法享受游戏乐趣”正是重中之重。NS 给游戏主机带来的一项重大变革正是其灵活的变化性，玩家不再需要配合游戏机去行动，而是迈步走向游戏机配合玩家的时代。

透过简单的装卸与变动，NS 可以为玩家提供以下三种玩法。

TV模式



将 Nintendo Switch 主机放到专用底座上，利用 HDMI 连接电视画面，即可透过电视画面来进行游戏。在这个模式下，大荧屏前的所有人都可以参与到游戏中，是朋友聚会时的不二之选。

以电视的大画面一起享受游戏乐趣

桌上模式



利用主机背面的支架架设屏幕，即可直接透过主机 6.2 寸的屏幕来进行游戏。这个设计不但为外出游戏带来便利，玩家还能在没有电视的地方与朋友分享游戏画面与 Joy-Con 控制器，进行对战或协力游戏。

分享画面，缩短彼此的距离

手提模式



将左右两只 Joy-Con 直接安装到主机的滑轨上，即可合体成为便于携带的大小。6.2 寸的高清屏幕与便携性给玩家带来了类似于掌机的游戏体验，由于游戏画质与电视相近，还能享受到更完美的游玩过程。

便携的高画质大屏幕

付费网络服务



Nintendo Switch 可利用本地连接通讯功能，最多连接 8 台主机，与周围的玩家进行对战或协力游戏。而使用网络功能连接至互联网后，还可以与远方的朋友或全世界玩家进行通讯游戏。此外，与智能手机专用应用进行联动后，玩家就可以与朋友相约游戏时间，甚至是一边进行语音聊天一边游戏。



过去任天堂所推出的网络服务一直都有不尽人意的各类问题。这次，官方将针对 NS 这台新主机推出全新的付费网络服务平台，目前还没有公开其具体名称。可以知道的是，新的网络服务不再与主机硬性绑定，而是利用 Nintendo Account 进行多机登录，更为便捷。此服务预定在 2017 年秋正式开始，而在正式开始之前，玩家都可以免费体验相关功能。除了个别游戏软件外，如果玩家需要使用网络联机功能，就必须加入到这个付费网络服务中，而任天堂也会为玩家带来以下三种增值服务。

手机应用：在线大厅与语音聊天

玩家可以使用专门的“在线大厅与语音聊天”手机应用。此应用预定于 2017 年秋正式配信，而限定机能的版本将会在夏季先行配信，玩家可以免费体验这款先行版的应用。

每月免费怀旧游戏

官方每个月都会提供一些在 FC/SFC 等平台的老游戏供玩家游玩，当月有效，按月更换。除了游戏免费外，官方还为这些老游戏新增了当年发售时并没有的联机功能。

付费网络服务用户限定的额外折扣

只有使用了该服务的付费用户可以以特别价格购买部分游戏软件。

服务・机能	付费用户	免费用户
在线游戏	√	-
在线大厅与语音聊天	√	-
怀旧游戏配信	√	-
付费用户限定折扣	√	-
任天堂e-shop	√	√
朋友登录管理	√	√
游戏画面分享	√	√
家长控制软件	√	√

Joy-Con

全新的创意控制器“Joy-Con”可以说是 Nintendo Switch 的最大看点，甚至比起随时切换 TV/ 手提的设计更加巧妙。除了传统控制器必须的所有功能外，Joy-Con 明显从老前辈 Wii 的体感中提取了不少精华要素，同时也继续贯彻分享乐趣的原则，使它真正地成为“集大成”的控制器。



左右两只 Joy-Con 为一对，每台 NS 最多可连接 4 对 Joy-Con，也就是总计 8 只控制器。每组 Joy-Con 都拥有传统控制器的键位，也能直接挥动实现体感操作，只要装设在腕带上，即可固定于手腕。而最有意思的是，Joy-Con 亦可以单只进行简单操作，把其中一只 Joy-Con 交给朋友进行简单的对战或协力游戏，正符合“分享快乐”的设计理念。

传统模式

每台 Nintendo Switch 带有一对 Joy-Con 控制器。当左右两只 Joy-Con 同时装设在握把上时，就能成为一个完整的控制器，可进行传统操作；把 Joy-Con 装设在带有 6.2 寸液晶屏的主机本体时，就会摇身变为一体式的便携主机。



▲传统操作模式。

特殊模式

根据游戏的支持，每只 Joy-Con 亦能够独立运作。只要将其中一只 Joy-Con 控制器交给他人，就能随时随地与朋友进行对战或协力游戏。玩法有直握、横握，甚至还能直接双手横握，以简单的按键进行类似于传统模式的操作。





体感模式

装上附属的专用“Joy-Con 腕带”，就可以把腕带戴到手腕上，开始更胜于 Wii Remote 的体感操作，充满动感。另外，横握 Joy-Con 时可以简单地按压到 SL/SR 键。



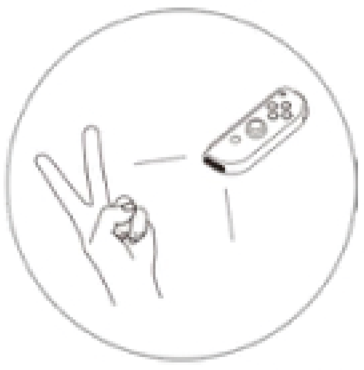
其他功能

HD震动

Joy-Con内置“HD震动”，摇动Joy-Con可让玩家感受到更为细腻而真实的触感，通过更直接的方式，将图像影音无法带来的临场感带给玩家。



动感IR照相机



Joy-Con（R）内置有“动感IR照相机”，能够读取照相机镜头所捕捉到的物件形状、动作和距离。比如说，可以辨别出剪刀石头布的手势。这个独特的输入操作功能在过去的所有主机中都不曾出现，将为玩家带来前所未有的体验。

截图功能

对于广大玩家来说，Joy-Con（L）的“即时拍摄画面”功能可以说是一大福音。截图键一改以往在任天堂主机上截个图需要“过关斩将”的窘境，玩家只需在喜爱的瞬间按下指定的键位，即可保存当前截图并进行分享。



对应amiibo



Joy-Con（R）的R摇杆内置NFC感应功能，可以直接与amiibo进行互动，读取或写入相关的数据。

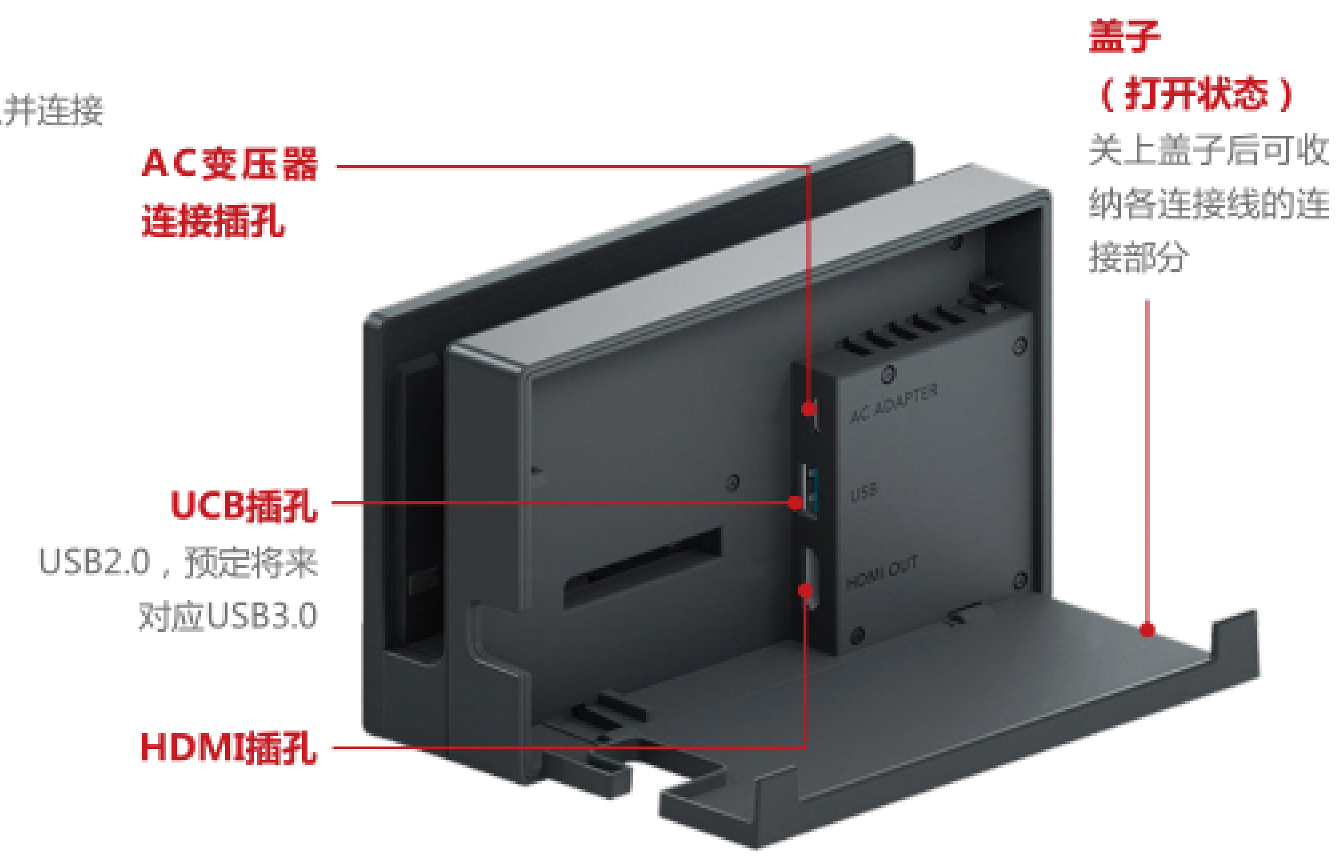
功能/规格

●Nintendo Switch主机



●Nintendo Switch底座





●Joy-Con





●Joy-Con腕带



●Joy-Con握把



Nintendo Switch主机基本规格

尺寸	高102mm×阔239mm x 厚13.9mm（安装Joy-Con时）
重量	约297g （安装Joy-Con时约398g）
画面	电容方式点触萤幕 / 6.2寸液晶 / 1280×720像素
CPU/GPU	NVIDIA制　客制化Tegra处理器
主机储存记忆体	32GB（不包含系统区域容量）
通讯功能	无线LAN（根据IEEE 802.11 a/b/g/n/ac）/蓝牙4.1（只有TV模式下可使用有线LAN转换器进行有线LAN连接）
影像输出	最高1920×1080像素60fps
声音输出	对应线性PCM5.1声道，TV模式时经由HDMI连接线输出
游戏卡插槽	Nintendo Switch软体的游戏卡专用
microSD卡插槽	对应microSD/microSDHC/microSDXC记忆卡（使用microSDXC记忆卡时，需要连接网路进行主机更新）
感应器	动作感应器 / 陀螺仪感应器 / 亮度感应器
操作环境	温度：5~35℃ / 湿度：20~80%
内置电池	锂离充电池 / 电池容量 4310mAh（无法取出内置充电池）
电池续航	约2.5~6.5小时。游玩不同的游戏，续航时间也有所不同，例如《塞尔达传说 荒野之息》为约3小时
充电时间	约3小时（待机时）

无锁区限制

对于国内的任天堂玩家来说，"锁区"无疑是每一次选购主机的噩梦。索尼早已取消这个限制，而微软也在 Xbox One 彻底解除束缚，这让全世界玩家对任天堂的锁区问题更为关注。终于，这次在 Nintendo Switch 的锁区问题上，任天堂也跟随另两家的脚步，专门在发布会上强调了"不会锁区"。由于每一台 NS 允许登录 8 个账号，这也意味着用户可以像 PSN 一样建立多个对应不同地区的账号，彻底解决锁区可能带来的问题。

储存提升

平心而论，32G 的主机储存空间实在太小。在数字版游戏逐渐成为主流之一的大趋势下，用"捉襟见肘"来形容 Nintendo Switch 的主机空间应该是最为贴切的。毕竟如今随便一个大作分分钟就上 10G、20G，32G 的小空间就显得相当尴尬了。在储存空间的问题上，任天堂提供了最大支持 2TB 的 microSD 卡插槽，让玩家可以自行选择并进行提升，但这也意味着，microSD 卡高昂的价格将成为额外的付出。

周边设备

伴随着 Nintendo Switch 的正式发售，官方所提供的第一波周边设备也已准备就绪。从 Joy-Con 的设计方向以及它具备的各大功能来看，针对各类型游戏的周边设备想必陆续有来，下面我们就来看看目前提供的周边设备都有些什么样的特色吧。

●Nintendo Switch Pro无线控制器

■售价：7538日元
■附属品：USB充电线



与 Wii/WiiU 两台主机前辈一样，Nintendo Switch 也可以额外购买传统的手柄控制器。无论是 TV 模式还是桌上模式，考虑到人体工学设计而成的 Pro 手柄都是玩家进行长时间游戏的最佳选择。

●Joy-Con充电握把



■售价：2678日元
■附属品：USB充电线

装上左右两只 Joy-Con 后，即可化身为完整的手柄控制器。而这个"充电握把"与主机套装中附带的不同，它可以直接用 USB 充电线进行连接充电，游戏中也不需担心电力用尽。

●Nintendo Switch手提包

■售价：2138日元
■附属品：液晶保护膜

该手提包可以直接容纳手提模式下的 Nintendo Switch 主机，附有可放入 5 张游戏卡带与 2 只 Joy-Con 腕带的收纳空间，也可以在桌上模式下成为主机的保护垫。套装附送一张专用的液晶保护膜，保护 6.2 寸的屏幕免受损害。此外，在任天堂会员专用的 My Nintendo Store 里，还提供了限定的电光蓝 / 电光红两种颜色。



●Joy-Con方向盘

■售价：1598日元
■发售日：4月28日



放入一只 Joy-Con 后，即可通过陀螺仪等感应器实现驾车般的操作感，这无疑是游玩《马里奥赛车 8 豪华版》这类游戏时的最佳选择。左右任一 Joy-Con 都可以与此周边"合体"。

●Joy-Con控制器（左/右）

Nintendo Switch 主机标配附带一对 Joy-Con 控制器，此外，玩家还可以直接购买额外的 Joy-Con 以实现多人游戏。官方提供了一对装与单只装两个版本，颜色除了默认的灰色，当然也有电光蓝与电光红。注意只有在 My Nintendo Store 中，才能直接购买到一对电光红 Joy-Con 或一对电光蓝 Joy-Con 的特殊组合装。



■售价：8078日元（一对）/4838日元（单只）
■附属品：Joy-Con腕带（黑色）

●Joy-Con腕带

可额外购买的 Joy-Con 腕带拥有电光红与电光蓝的特殊版本，推荐与这两个颜色的 Joy-Con 配合使用。需要注意的是，Nintendo Switch 主机标配与额外购买 Joy-Con 时附带的腕带均只有黑色。



■售价：626日元

游戏阵容

首发阵容

为 Nintendo Switch 首发护航的作品不多，仅有 8 款。其中 2 款为任天堂的第一方新作，其余 6 款均为移植。《塞尔达传说 荒野之息》自不必多说，早在公布初期就已经牢牢地抓住了全世界玩家的眼球；《1-2-Switch》是一款完全发挥 NS 机能的小游戏合集，玩法简单却充满了乐趣。

塞尔达传说 荒野之息

ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイド	动作角色扮演	1人
Nintendo	2017年3月3日	数字版大小：13.4GB



作为 NS 首发阵容中的重量级大作，开发耗时整整 4 年的《塞尔达传说 荒野之息》着实责任重大，同时也是 NS 平台目前最受瞩目的作品。《荒野之息》采用了开发世界为故事舞台，失忆的少年林克在少女的呼唤中苏醒过来，就此踏上广袤无垠的美丽世界，展开新的冒险。

荒野生存与探索之旅

《荒野之息》拥有让人惊叹的丰富细节与交互性，真正实现了“荒野生存”这一游戏玩法。玩家可操纵林克狩猎野生动物、砍伐树木、抢夺敌人武器；利用篝火点燃火把后，火焰又可以烧毁场景中的一些植物；气候变化伴随着仿真动态影响，比如说寒冷中的林克会瑟瑟发抖、又或是下雨天会导致爆炸效果减弱等等……整个世界的交互性与真实感能让玩家充分地沉浸其中。另一方面，广阔的地图设计十分立体有层次，目所能及之处均可抵达。只要玩家有兴趣，完全可以攀爬山脉、下水抓鱼、空中滑翔，丰富的小迷宫、收集要素以及极高的探索自由度为本作带来了非同凡响的耐玩度。此外，坐骑系统也是本作的一大看点，骑马的林克不但可以自由奔跑，还能直接在马背上进行战斗。玩家所遇到的所有马匹都能成为林克的坐骑，每匹马均有能力上的差异，驯服的过程也充满乐趣。



▲通过滑翔，林克可以抵达更险峻的地点，继续探索。

1-2-Switch

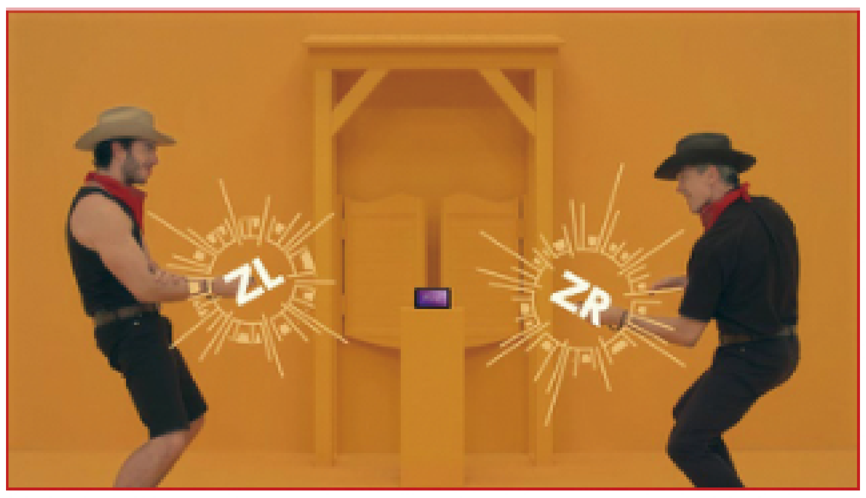
1-2-Switch	其他	1～2人
Nintendo	2017年3月3日	数字版大小：1.5GB



本作是一款能够完全展示 NS 特性的首发护航游戏，宣传语为“彼此对视，1-2-Switch”。游戏鼓励玩家将视线从游戏画面移开，转而看向对手的“眼睛”。只要把一只 Joy-Con 控制器交给对方，就能在任何地方开始游戏，多达 28 种的趣味玩法也让游戏更具活力。

简单纯粹的对战乐趣

尽管《1-2-Switch》看起来只是个“小游戏合集”，却带来了游戏特有的纯粹快乐。与朋友进行并不复杂的对战，总是能获得超越想象的乐趣。28 个小游戏都充分利用了 Joy-Con 充满创意的机能，比如说全新的震动机能“HD 震动”，仿真的震动感让玩家仿佛真的拿着一个装有小球的箱子，可以通过倾斜 Joy-Con 去感受箱子里的小球数量。此外，也有一些更简单的对决小游戏，譬如在 PV 中展示的西部决斗，它的规则就只是竞争谁能更快地射击对手，但光是按键快还远远不够，玩家还必须命中对手的身体才能获胜，同时考验速度与正确性。另外，如西部决斗这类小游戏难免要一直紧盯着对方的眼睛，为了获胜还要观察其细微的动作，这样的独特设计也让整个游戏显得更紧张刺激。目前官方已公开大量小游戏介绍，据悉只有 2 个单人小游戏以及 1 个不限人数的特殊小游戏，其他均为双人对战。



▲简单的西部决斗小游戏同时考验了玩家的速度与正确性。

勇者斗恶龙 英雄集结 1・2

ドラゴンクエストヒーローズI·II for Nintendo Switch	动作角色扮演	1～4人
Square Enix	2017年3月3日	数字版大小：32GB



《勇者斗恶龙 英雄集结》的移植合集版，包含了 2015 年的《暗龙与世界树之城》以及 2016 年的《双子之王与预言的终焉》两部作品，新增与《DQ4》莱安以及《DQ2》破坏神西多的战斗，在时空迷宫中可以使用 1・2 的所有角色。注意玩家需自行购买 32GB 以上的 microSD 卡才能下载数字版。

超级炸弹人R 中文版

SUPER BOMBERMAN R		动作	1～8人
Konami	2017年3月3日	数字版大小：未知	

《超级炸弹人 R》是经典对战 / 协力型游戏“《炸弹人》系列”的最新作，最多支持 8 人同乐。玩家需要在铺满方块的格子状关卡中，灵活利用爆炸产生的十字伤害击败敌人，标题中的“R”带有 Reborn（再生）、Return（回归）与 Rangers（守护者）之意。目前官方已确认本作的港版将对应中文。



祭品与雪之刹那

いけにえと雪のセツナ		角色扮演	1人
Square Enix	2017年3月3日	数字版大小：1.4GB	



移植自 2016 年发售的同名 RPG，本作致力于追求 1990 年代日本 RPG 的巅峰体验，以“让玩家重温 RPG 黄金时期的游戏感受”为开发理念。美好的配乐与复古风格带来的硬派 RPG 风味让老玩家感慨不已，战斗系统采用了 ATB 与连携等充满历史感的系统，在此基础上也新增了“刹那系统”等新花样。

信长的野望 创造 with 威力加强版

信長の野望·創造 with パワ-アップキット		策略	1人
Koei Tecmo	2017年3月3日	数字版大小：5GB	



成为战国大名，以天下一统为最终目标的历史策略游戏“《信长的野望》系列”在其 30 周年推出了这款《创造》。NS 移植版除了将本篇以及其他机种的几乎所有 DLC 收录其中外，还推出了以井伊直虎为主的新剧本“绽放于井伊之花”。此外，玩家也可以利用 NS 特有的动感 IR 照相机创造新的武将。

噗哟噗哟对俄罗斯方块S

ぷよぷよ™テトリス® S		益智	1～4人
SEGA	2017年3月3日	数字版大小：1.09GB	

这款益智游戏可谓是国民级《噗哟噗哟》与世界级《俄罗斯方块》的巅峰对决，包含了故事模式与利用双方规则进行对战的多个模式，最多支持 4 人同乐。随着 NS 版的发售，将举行新网络对战比赛“全世界益智同盟”，玩家可以通过各地域的排行榜展开世界规模的网络对战，一争高下。



魔界战记5



魔界战记ディスガイア5		策略角色扮演	1人
日本一	2017年3月3日	数字版大小：5.92GB	

移植自 2015 年发售于 PS4 平台的同名 S·RPG，是被誉为“史上最凶 RPG”的系列第五部作品，“过亿伤害”以及“Lv9999”正是本系列的标签，耐玩度惊人。NS 版完整收录了原版所有升级补丁，通过 DLC 配信提供的 29 名新角色与所有新剧情也都包含在内，是名副其实的《魔界战记 5》完全版。

其他瞩目作品

除了上述的 8 款首发护航游戏，任天堂官方还陆续公开了超过 20 款 NS 平台作品。业界黑马《油彩军团》的正统续作以及充满创意的格斗运动游戏《ARMS》引发了大规模的热议，堪称“定番”的《马里奥》与《马车》新作也已露相。下面会按发售顺序对部分备受瞩目的新作进行介绍，更多 NS 作品请参考本辑卷末的“发售表”。

2017年3月 Snipperclip

いっしょにチョキッとスニッパ-ズ



创意满满的下载专用解谜游戏，玩家需操作 2 个可爱的角色互相重叠、剪切形状，最后完成游戏关卡的指定目标。比如说在需要戳破气球的关卡中，就得将其中一只剪成尖锐的针刺形状才能过关。

2017年3月30日 三国志13 with 威力加强版

三国志13 with パワ-アップキット



在《三国志 13》的基础上追加新要素的移植版，新增活用了 HD 震动的演出与通过动感 IR 照相机创造新武将的机能。

2017年4月20日 大家来同乐 地底探险

みんなでワイワイ！スペランカ-



以史上最弱主人公著称的“《地底探险》系列”作品《大家来地底探险 Z》的 NS 移植版，只要分享 Joy-Con 就可以实现 2 人本地联机，连上互联网还可提供最多 4 人同乐的协力游戏。

2017年4月

马里奥赛车8 豪华版

マリオカート8 デラックス



WiiU 平台《马里奥赛车 8》的加强版，新增了大量新要素。基本玩法与原版相同，《油彩军团》的新角色首度参战，还有全新的赛道、车辆、道具以及竞速模式。

2017年春

ARMS

ARMS



以双手握持 Joy-Con 的体感方式进行操作的“格斗运动游戏”，通过简单的体感操作实现攻击、移动与闪避等动作。只要配合按键与手部的运动轨迹即可控制角色出拳，不同动作对应不同的转向，招式丰富，欢乐满满。

2017年夏

油彩军团2

Splatoon2

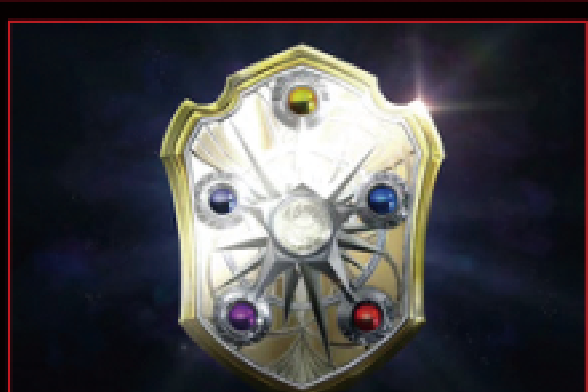


《油彩军团》正统续作，在 NS 平台终于实现了玩家梦寐以求的本地联机，最多支持 8 人同乐。游戏的基本玩法依旧是通过挥洒墨水争夺地盘，但城市舞台与游戏系统均有改变。新的时髦街道与店铺、大幅扩充的自定义要素以及全新攻击动作与特殊武器让游戏体验焕然一新，新武器喷射双枪甚至拥有高机动性的飞行、回旋等动作，特殊的双准心设计会在两次回避后汇聚为一，获得更高的命中率与喷射速度。与前作一样，本作也会通过长期大型更新的方式来不断完善游戏。

2017年秋

火焰之纹章无双

ファイアーエムブレム无双



一如过去的多款《无双》,《火焰之纹章无双》也将集结系列历代著名角色，以爽快的“割草”体验来为玩家展现出《火纹》壮阔而深厚的世界观。主要以战争为题材的《火纹》与《无双》强强联手，想必会有相当优秀的表现。除 NS 平台外，New 3DS 版也正同步开发。

2017年冬

超级马里奥 奥德赛

スーパーマリオ オデッセイ



在《超级马里奥阳光》发售后经历了整整 15 年，“《超级马里奥》系列”终于推出史上第三款以“沙箱探索”为玩法的 3D《马里奥》，玩家可以在风格多变的世界里进行有趣而刺激的大冒险。为了阻止碧琪公主与库巴的婚礼，马里奥离开蘑菇王国，在未知的国度纵横奔跑。他头上那顶“不可思议的帽子”也是本作的主要道具，除了可作为踩踏平台使用外，还能灵活发挥 NS 这台主机的新机能。

2017年内

异度之刃2

ゼノブレイド2



2010 年，由 Monolith Soft 制作的 Wii 平台 RPG《异度之刃》以远古大战后残留的巨神与机神遗骸为故事舞台，讲述了一场波澜壮阔的奇幻冒险。终于，该作的正统续作《异度之刃 2》正式公布，预定在 2017 年内发售。除了美术风格明显与前作差别甚大外，目前还无从得知其他详细情报，但玩家已经可以在 PV 中看到男主角拿着疑似圣剑 MONADO 的武器，推测世界观与前作也有着千丝万缕的关系。

发售日未定

火焰之纹章新作



在 1 月 19 日的任天堂直播会“火焰之纹章特别发布会”上，公开了面向 NS 平台的《火焰之纹章》完全新作正在开发的消息，这是本系列继 2007 年的《晓之女神》后首度在家用机平台上推出新作，有望在 2018 年内正式发售。

发售日未定

Project OCTOPATH TRAVELER



由 Square Enix 推出的全新 RPG 企划，已确定本作由《勇气默示录》的团队进行开发。复古怀旧的点阵画面与悠扬动听的背景配乐再度塑造出美妙的魔法奇幻世界，值得期待。

发售日未定 ウルトラストリ-トファイタ-II ザ·ファイナルチャレンジャ-ズ

终极街头霸王2 最后的挑战者 中文版

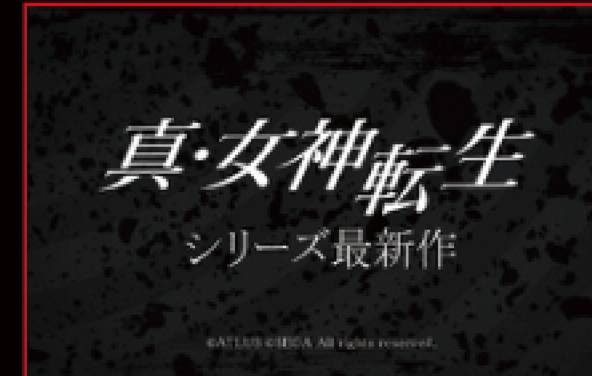


今年正是“《街头霸王》系列”的 30 周年，本作则是《街头霸王 2》暌违 25 年之久再度回归的精制之作，对应网络对战。游戏准备了两种图像画面，分别为海外下载版《街头霸王 2 Turbo HD Remix》与街机用的原版，玩家可以随意切换。由于追加了新角色“杀意隆”与“洗脑肯”，并且针对游戏平衡进行了再调整，本作应该被称为“只能在 NS 上游玩的《街头霸王》最新作”，而不是单纯的移植版。另外，官方已确认本作的港版将对应中文。

发售日未定

真·女神转生系列最新作

作为“《真·女神转生》系列”25 周年企划的一环，NS 版的最新作也已公开。游戏使用了虚幻 4 引擎进行开发，玩家所熟悉的恶魔们均以 3D 建模呈现。另外，除了 NS 版的 HD 企划外，针对 3DS 平台的新作也即将公开。



掌机情报站

栏目主持｜三味线

1月11日

由Mages制作的《混沌之子》是“科学ADV系列”的第4部作品，本作于PSV平台上的繁体中文版发售日定在了3月30日。作为故事舞台的涉谷地区接连发生离奇事件，直播中突然死亡之人、街头演唱中死去的歌者、酒店里吊挂着的诡异姿态尸体，巧合的时间点仿佛在告诉人们，这一切都与五年前引发骚动的事件有所关联，疯狂的世代似乎要卷土重来。改编自本作的同名动画目前正在网络上热播，为游戏的到来预热。



1月19日

游戏厂商BNEI公布旗下新作《龙珠英雄 究极任务X》的发售日为4月27日。本作是一款以街机游戏《龙珠英雄》为基础并且增添了许多全新内容的卡牌类游戏，收录了《龙珠》游戏史上最多的240名角色，卡牌数量更是达到惊人的3300张，创系列之最。游戏共设置了36弹任务以供游玩，玩家需要游走在现实世界与《龙珠英雄》两个世界中，通过任务与战斗增强自身实力，逐步培育出属于自己的终极战士，为拯救两个世界的危机踏上旅程。



1月19日

Experience的神秘新作《死印》预定于今年夏天登陆PSV平台。本作是一款恐怖类游戏，舞台设定在东京都H市，讲述了流传在H市的一个传言：倘若身体上被刻有咬痕一般的印记，此人就会以不明原因死亡。玩家在游戏中扮演的是一位失忆人士，需要借助一个美丽人偶的帮助探寻生存之路。玩家可以选择一名“印人”作为同伴，依靠怀中的电灯去探索各处“灵异点”，有时还会遇见恐怖的怪异，而采取怎样的行动将决定玩家的命运。



1月24日

在台北电玩展上，Falcom社长近藤季洋宣布PSV版《东京迷城 国度》中文版预定在3月30日发售。本作是一款以都市神话为题材的A・RPG，故事围绕主人公时坂洸与神秘少女柊明日香展开，玩家需要穿梭在现实与异界之间，装备上特殊武器与迷宫中的怪物战斗。游戏的整体画风、角色建模与“《轨迹》系列”十分相似，操作方面则融合了“《伊苏》系列”刺激爽快的特点，可以说是集Falcom代表作品所长于一身，粉丝们不容错过。



1月25日

宝可梦虚拟银行是一项能寄存与取出宝可梦的云服务，在1月下旬，这项服务正式对应《精灵宝可梦 太阳・月亮》，玩家可以将其他《精灵宝可梦》作品中的宝可梦带到《太阳・月亮》中进行冒险以及对战。此外，宝可梦虚拟银行还增加了宝可梦图鉴的功能，可以将其他《精灵宝可梦》作品的图鉴信息集合到全国图鉴上一起浏览，十分便利。

2月9日

PSV平台上的《神明战争 超越时空》是由角川Games打造的一款S・RPG，发售日为4月13日。游戏的整体画面有着一股浓厚的和风，精致唯美。而在玩法上，本作更是拥有多变的职业系统——职业可划分为“主职业”、“副职业”以及每个角色独有的“固有职业”，角色的技能也会根据职业而有所不同，玩家可以培养拥有各种不同技能的角色，根据战况灵活应变，在日本古代的舞台上大展拳脚。



2月13日

任天堂放出了一段由游戏制作人山上仁志说中文进行介绍的特别宣传影像，宣布了3DS平台上“《火焰之纹章》系列”最新作《火焰之纹章 回响 另一位英雄王》将会在游戏中内置简体中文与繁体中文这一重磅消息，可以说让国内粉丝振奋不已，而这部《火纹》也是系列首部迎来了官方汉化的作品。本作是1992年发售在FC上的《火焰之纹章 外传》的重制移植作，从宣传视频中可见，本作的战斗画面与《觉醒》、《if》相仿，比起多年前已发生了质变，而内容方面也同样十分值得期待，感兴趣的朋友可以在本辑“口袋光环”的游戏展望台中先睹为快。







2月15日

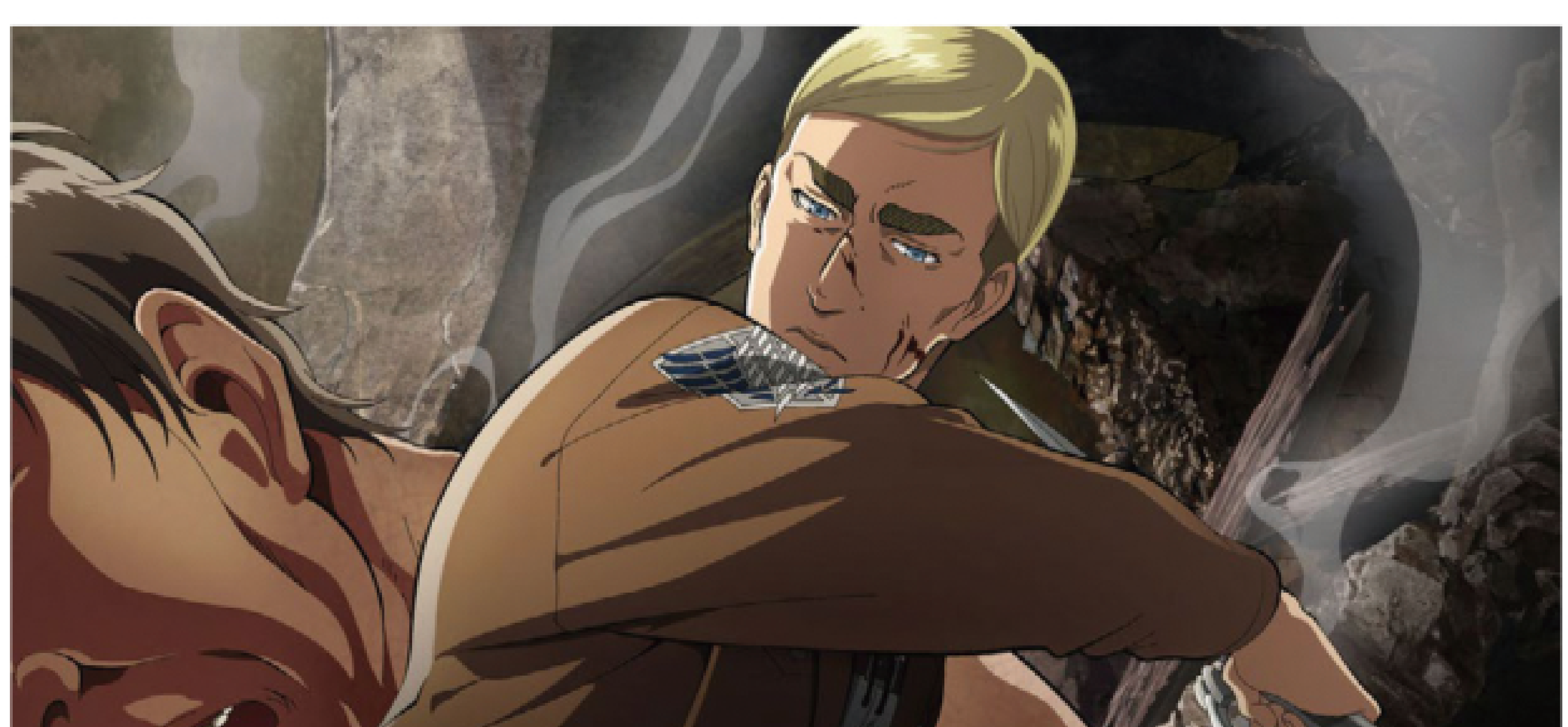
高人气狩猎游戏《怪物猎人××》在2月15日放出了特别体验版。玩家不仅可以玩到包括最新风格在内的6种狩猎风格，还能体验一把狩猎猫的“野兽”全新形态。体验版提供了3个试玩任务，难度由低到高分别是讨伐大怪鸟、土砂龙、冰牙龙。本作将于3月18日正式发售。





2月17日

预定于3月30日发售的《进击的巨人 死地逃脱》又再公开了新情报。在这次释出的游戏画面当中，可以看到艾尔文、阿尔敏、莎夏等人被困在了四处是巨人的古城里，为了逃脱此地，他们必须协力解开古城的各种谜题，比如面对一道门扉的机关时，就要求玩家根据伙伴的提问依次回答3个关键字，如果回答错误，大门将紧紧闭上。熟练运用游戏的“神经连接”系统进行解谜是逃脱成功的关键。

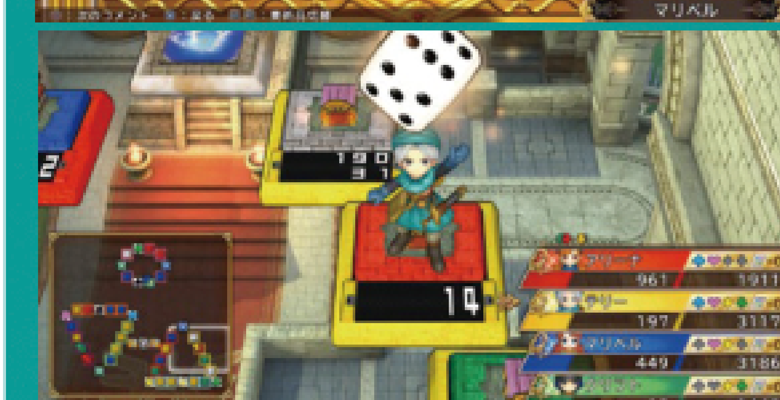


2月23日

《富豪街 勇者斗恶龙＆最终幻想 30周年纪念版》是为了纪念《勇者斗恶龙》（DQ）与《最终幻想》（FF）这两个日本国民级游戏IP诞生30周年而打造的一款桌游。设计方面由“《DQ》系列”生父堀井雄二担当，基本玩法类似于用骰子的双六游戏，以获取财富成为大富豪为终极目标。在最新公布的情报中可知，本作收录了20名以上来自《DQ》与《FF》的角色，而在游戏中的“博物馆”还能欣赏到历代作品的经典场景。







黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

栏目主持 | 昴星团

各位许久不见，一转眼便已到了2017年，各位的游戏进度如何了呢，是否在年前达成了自己2016年的游戏目标呢？今年年初的佳作不少，这次的黄金眼里就出现了一款被评为“黄金珍藏”的作品，事不宜迟，来看看本辑的黄金眼吧。

评分规则：本栏目采取30分的评分制，总分在27分~30分的为“黄金珍藏”级别，在24分~26分的为“热血推荐”级别。

PSV 菲莉丝的工作室 不可思议之旅的炼金术士

■菲莉丝的炼金工房～不可思议旅的炼金术士～
■Koei Tecmo ■RPG ■角色扮演
■2017年1月19日■1人■369港币■对应PSV TV



23

系统 ■■■■□
难度 ■■■□□
耐玩 ■■■■□

主评人 果汁 **8分**

“《工作室》系列”的最新作，同时也是《索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士》的续作。游戏方式创新性地使用了开放地图，让玩家能无缝探索整个世界。成熟的调合系统也作出了不少改进。

古林 **7分**　三味线 **8分**

优点
- 可以深入研究的调合系统
- 无缝衔接的地图
- 耐玩性充足

缺点
- PSV版的诸多问题
- 有许多不人性化的要素

调合系统

“《工作室》系列”吸引人的一点就是其具有丰富的可玩性及中毒性的调合系统。经历过前作的革新，本作针对拼图调合系统再次进行了改进，新增的炼金触媒和奖励连线让调合的玩法更加多样化。一个道具的调合过程中选择不同的触媒，能调合出来的效果也不一样。在刚上手的时候，调合的素材质量不过关时，就可以依靠触媒弥补；熟悉调合方法后就可以兼顾素材与触媒的选择，调合出最强的道具。而奖励连线算是贯彻系统的“拼图玩法”，花心思填满连线的格子也是一种乐趣。



▲调合一个道具在选材时就要思考半天。

开放地图

无缝衔接的地图是本作的新增要素之一，契合故事的背景，展现了“不可思议”世界的一面。1张地图不再只有单一的道路，玩家可以自由探索通往各个方向的新地图，不再束缚于流程的限制。尽管流程前半段的时间限制多多少少压抑了玩家的探险心，但实际影响却不会很大。看着空白一片的地图被填满或是发现新地图的入口时，确实能满足一定程度的探险心。



▲在大地图里触发不同的事件、遇到各种各样的伙伴，充满了旅行的趣味。

优化

或许是采用了开放性地图、亦或是导入了新要素等原因，PSV版的表现比前作更差了一个等级。较为模糊的画面、极低的帧数、时不时的卡顿全都在挑战玩家的忍耐限度。以上的缺点对于这款慢节奏的RPG来说还算是可以忍耐，但是后期触发几率相当高的死机问题就真的是非常影响游戏节奏。



▲绝望的画面，绝望的OK。

3DS 波奇与耀西的毛线世界

■ポチと！ヨッシーウールワールド
■Nintendo ■ACT ■动作
■2017年1月19日■1人■5076日元■对应amiibo/遨游通信



27

系统 ■■■■□
画面 ■■■■□
乐趣 ■■■■■

优点：关卡设计精良、操作手感出色
缺点：BOSS战简单、容易误操作

9

本作相比Wii U版增加了小狗波奇的全新关卡，玩法依旧紧扣毛线这一主题，花样繁多且极具创意，关卡设计之精良更是能用“教科书”来形容。游戏的收集要素同样十分丰富，多达上千个的收集品足以磨去大量游玩时间，不过就算不追求极致，单纯地简单闯关也能充分感受到本作的乐趣。另外，清新可爱的画面与悠扬动听的音乐也为本作带来了不错的视听体验。

9

本来就很可爱的耀西变得毛绒绒后就更讨人喜欢了，而且走起路来憨态可掬，相当治愈。游戏方式也平易近人，不仅容易上手，并且关卡没有时间限制，可以慢慢完成收集要素，总的来说是一款老少皆宜的作品。

9

以“毛线”为主题创造出的关卡与机关十分独特，游戏还在Wii U版的基础上增加了不少新内容，使得玩法更加丰富。对机器的优化工作做得恰到好处，即使用旧3DS玩起来也不会掉帧。

3DS 妖怪手表 3 寿喜烧

■妖怪ウォッチ 3 スキヤキ
■Level-5 ■RPG ■角色扮演■2016 年 12 月 15 日
■1～4 人■5184 日元■对应通信 /NFC/ 扩张右滑杆



25

剧情	■■■■□
系统	■■■■■
耐玩	■■■■□

主评人 昴星团 9分

本作作为《妖怪手表 3》的资料篇，随着本篇的 2.0 大更新追加了新的任务和大量妖怪，还有别样玩法的破坏者 T 模式，相信能让系列爱好者再次沉浸在《妖怪手表》的世界中。

果汁 8分　三味线 8分

优点	缺点
●优化本篇缺点 ●有趣好玩的新模式	●对旧机器优化太差

细节优化

之前在评论本篇游戏《妖怪手表3 寿司・天妇罗》时，针对一些设计不太厚道的地方进行了抱怨，没想到官方在这次大更新里一举改掉了这些令人诟病的地方：现在睡觉时可以自由设定起床时间，让深夜任务的进行不再困难；增加的额外任务能让玩家在第二章就开启自行车系统，提早结束让玩家长距离奔跑的恶梦；加入了让敌方妖怪必定加入我方的道具“禁断の果实”，大幅降低全妖怪收集的难度等等，无论是新手还是老鸟都能玩得欢乐。



▲手动调整起床时间，方便深夜捉妖。

玩法多样

追加的破坏者T模式使游戏玩法更加多样。破坏者T模式为即时战斗，与原本的RPG玩法完全不同，系统早已在系列衍生作品《妖怪手表 破坏者》中成熟，质量自然不用多说。版本限定迷宫和联动神妖怪的存在同时是保持本篇游戏地位的重要原因之一。



▶破坏者T模式能获得很多平常无法得到的妖怪。

版本协调

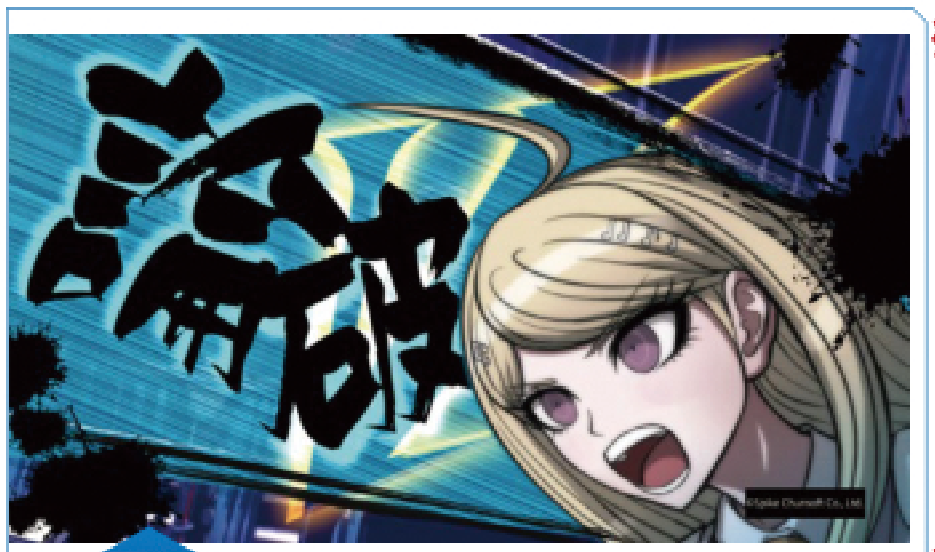
《寿喜烧》与大更新后的本篇游戏《寿司・天妇罗》均为2.0版本，资料篇相比本篇，除了在主线中可以选择任一本篇版本的路线外，仅多出了少数限定妖怪、限定迷宫和限定任务，实际上差距并不大。而且联动系统的存在，使得《寿司・天妇罗》的地位不亚于《寿喜烧》，如果不追求游玩那几个限定任务玩家没有必要去重新买《寿喜烧》。



▲《寿喜烧》中与新剧场版联动的限定任务。

PSV 新枪弹辩驳 V3 大家的自相残杀新学期

■ニューダンガンロンパV3 みんなのコロシアイ新学期
■Spike Chunsoft ■文字冒险■2017 年 1 月 12 日
■1人■6220 日元■对应 PSV TV/ 交叉存档



21

系统	■■■□□
画面	■■■■■
体验	■■■■■

主评人 白菜 7分

《枪弹辩驳》系列”重启之作，极富魅力的角色们在封闭的学园中再次展开生死一线的自相残杀。玩家化身参与这场自相残杀的主人公，为了生存下去，要以自身的智慧来解开一个个充满陷阱的死亡谜题。

果汁 7分　古林 7分

优点	缺点
●剧情扑朔迷离 ●角色魅力高 ●附加模式丰富	●结局容易引发争议

角色剧情

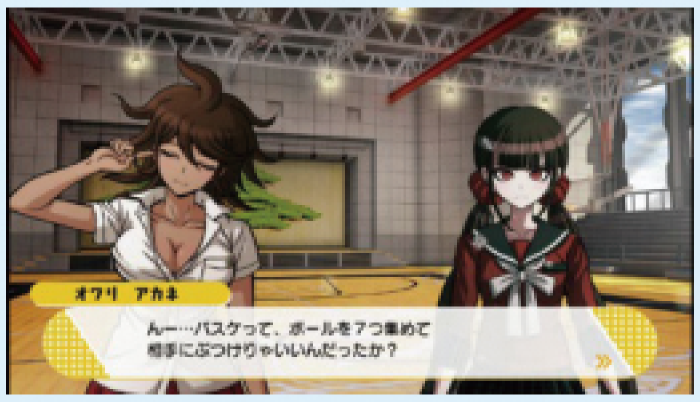
要说这也算是系列一直以来的精彩之处。以近SF风格打造出的天马行空的剧情，扑朔迷离的走向和章节之间一点一点甩出的包袱，一切都在吸引着玩家爆肝玩下去。角色的塑造也保持了相当水准，从主人公到配角，都有着超凡的魅力。从这方面来说，本作确实传承了一直以来的高素质部分。



▲萌出一脸血。

附加模式

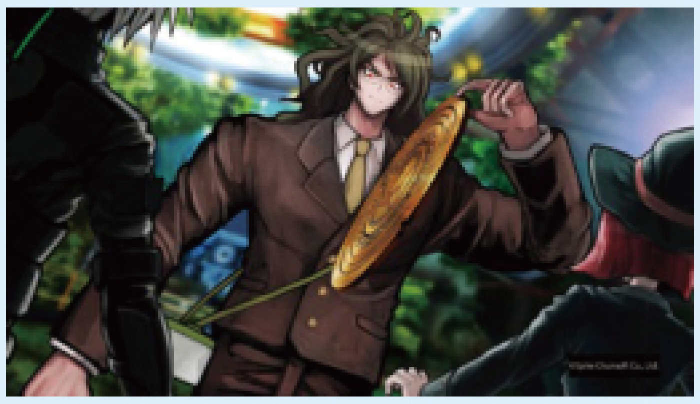
丰・富・到・爆・炸！直接导致白菜打完游戏本篇竟然产生了“真正的地狱从现在开始”的感受（从奖杯角度来看）。继承了一直以来的学园/海岛模式，满足了大家的“羁绊收集欲”，同时加入了“才能育成计划”这个极具看点的学园生活模式，将系列三作的角色全部放在一起，展开一些有趣的日常对话。例如神座出流与赤松枫的相遇，苗木诚、日向创与最原终一的对话，想想都激动。



▲各种梦幻般的对话，对于FANS来说难以抗拒。

结局

当然也有一种看法，认为好的结局应该为享受作品的人带来思考的空间；也有老掉牙的“哈姆雷特论”。本作采取这样的结局，多多少少都参杂了编剧的自我彰显，但是个人觉得这样的设计难免有点洗刷玩家感情的嫌疑。白菜自认已经正确理解了编剧想要表达的思想，但是对于其阐述该思想所用的手段和发展经过，实在是无法苟同。



▲通关后来看这些图真是别有一番感触。

下载空间站





2017年开年最为轰动的游戏界事件无疑是新主机Nintendo Switch的详情公布。这台可以自由“转换形态”的主机甚至能够给玩家带来便利的掌机体验，实在是让人万分期待。很高兴能够迈入到游戏机配合玩家改变的时代，想必今后NS平台也会推出许多优质的下载游戏吧。当然了，本辑的“下载空间站”依旧以在PSV/3DS平台上默默奋斗的下载游戏为主题，给玩家介绍十款优秀的作品。

栏目主持：古林

野犬的命运



PSV

野犬のロデム

Pygmy Studio	策略	日版	1620 日元	全年龄
本地 1 人		2016 年 12 月 1 日		无对应周边

物竞天择，适者生存。一只流浪犬要怎样才能在残酷的大自然中生存下来，这就是本作留给玩家的课题。在游戏中，触摸流浪犬的脸蛋可以切换它的表情来改变其性格，时而和蔼可亲识伙伴，时而冷酷凶狠斗外敌，为了解决食物等生存问题，即使是一只野狗也需要带上不同的面具。此外，本作还搭载了PSV的背屏触摸功能，除了流浪犬外，玩家还能触摸它生活着的公园的其他生物，感受这世界的一草一木在自己手中产生变化的乐趣。



饿狼传说 狼之烙印



PSV

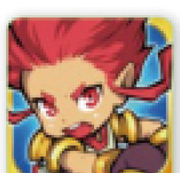
餓狼MARK OF THE WOLVES

SNK	格斗	日版	1000 日元	12 岁以上
本地 1 人，局域网 1~2人，在线 1~2人		2016 年 12 月 7 日		对应 PSV TV/ 交叉游戏

超高知名度的FTG名作《狼之烙印》同时登陆PS4和PSV。本作的主人公为吉斯的儿子洛克・霍华德，由“传说之狼”特瑞・博加德一手抚养长大。舞台为之前系列作品的十年后，作品中登场的角色达14名，相较老系列几乎是完全焕然一新。在系统方面本作废除了“《饿狼传说》系列”一直以来的双线战斗，加入了可任意设定角色强化时间段的T.O.P.系统，以及格挡对手招式回复体力的格挡系统等等，爽快感十足。PSV和PS4还可以跨平台联机对战。



龙之牙 龙者杜兰与时之迷宫



New 3DS

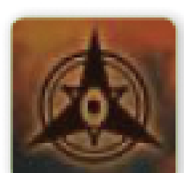
ドラゴンファング 龙者ドランと时の迷宫

Toydea	角色扮演	日版	免费	全年龄
本地 1 人		2016 年 12 月 14 日		无对应周边

移植自同名手游的迷宫RPG，游戏中的迷宫都是随机生成的，保证玩家不会碰到一样的迷宫，这点和一般迷宫RPG基本无异。本作的特色在于名为“龙人结界”的系统，在自身周围无墙壁的状况下发动能令能力提升，从而迎战四面八方涌来的敌人，所以像一般迷宫RPG那样躲入窄道内迎敌的打法在本作并不适用。另外用户界面也根据New 3DS的双屏做出了更改，迷宫的全体地图、装备的武器以及同伴怪物的状态都可以在下屏确认，能更舒适地进行游戏。



极度恐惧

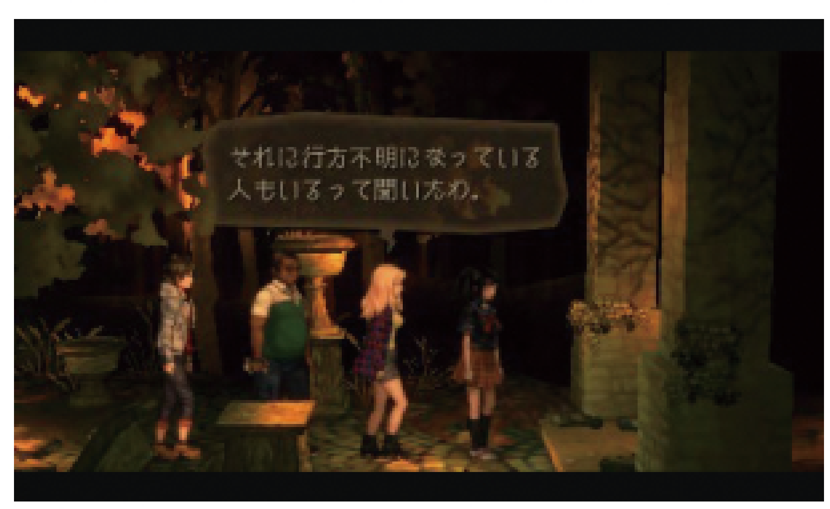


3DS

CREEPING TERROR

Mebius	动作	日版	990 日元	12 岁以上
本地 1 人		2017 年 1 月 18 日		无对应周边

本作是由电影公司“日活”旗下游戏公司SUSHI TYPHOON GAMES制作的正统系悬疑恐怖动作游戏。故事舞台为耸立在森林深处的老旧宅邸，传闻中，屋子还会冒出恐怖的东西。女主角亚丽莎与三位朋友一同造访了这栋宅邸，途中却因为意外事故而与同伴失散……游戏以横版探索为主，玩家需操纵女高中生亚丽莎探索阴森可怕的宅邸与洞窟等地，寻找逃离的关键道具。有限的灯光电量让昏暗中的探索紧张刺激，玩家还需要逃离与躲避追杀而来的谜之怪物。





PSV

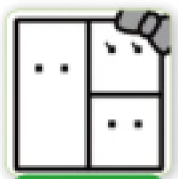
色彩守护者

Color Guardians

Crossfunction	动作	日版	1620 日元	全年龄
本地 1 人		2017 年 1 月 27 日		无对应周边

本作是一款操作简单的跑酷类动作游戏，跑酷中按下×、△、□、○切换主人公的颜色，以吸收与主人公相同颜色的彩球得分，方向键控制主人公的跑酷路线（上中下三条）。除了彩球外，关卡中还有其他机关与主人公的颜色有互动，用颜色启动机关，不仅能顺利过关，还有助于取得更多的彩球。游戏共有5个大区域、70个各具特色的关卡供玩家游玩，游戏通关后更会开放隐藏关卡、设定集、解锁道具、隐藏角色、排位赛和高难度模式的关卡，让玩家畅享色彩守护者的世界。





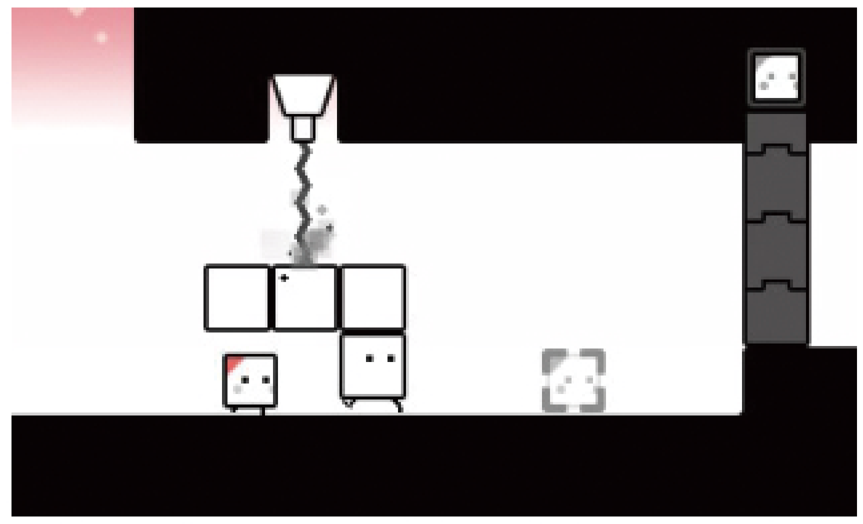
3DS

再见了 小箱人

さよなら！ハコボーイ！

Nintendo	动作	日版	680 日元	全年龄
本地 1 人		2017 年 2 月 2 日		无对应周边

经典益智解谜动作游戏“《小箱人》系列”的第三部，也是该系列的最终章。游戏由著名的HAL研究所开发，以富有特色的体验赢得大量好评。在最终章，玩家依旧需要操纵能够放出箱子的四角形主人公小箱人去跨越层层障碍，寻找离开关卡的方式。这次的冒险舞台一改以往黑白灰的色调，加入了显眼的色彩。玩家需要操纵主人公对各大星球上丰富多变的机关发起挑战。小箱人能否通过箱子拯救整个宇宙，迎来自己的大团圆结局？一切就看玩家的智商了。





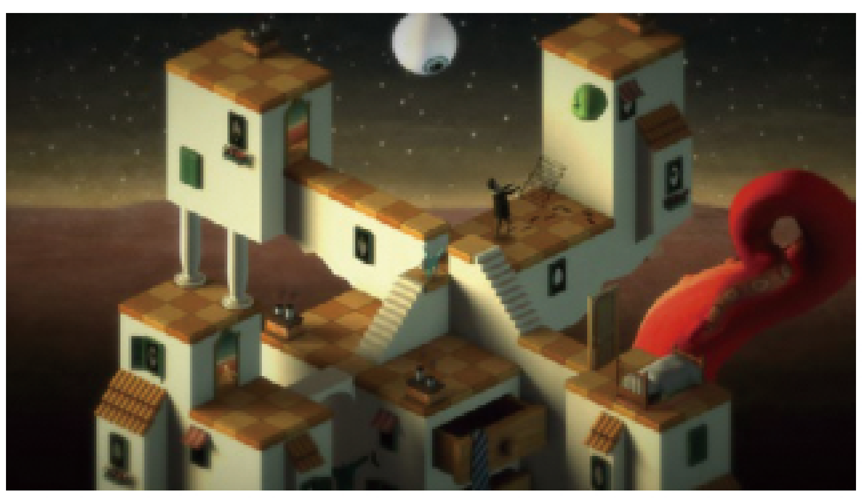
PSV

回到床上

Back to Bed

日本一	动作	日版	1080 日元	全年龄
本地 1 人		2017 年 2 月 9 日		无对应周边

鲍勃患上了梦游症，一到夜里就会到处乱跑，玩家要操作人面犬帮助他回到自己的床上继续睡眠。鲍勃在关卡内只会直线行走，他前方的地面上会出现脚印，代表他即将行走的轨迹。人面犬则要搬运场景内的障碍物道具阻拦他，当鲍勃碰到障碍物无法前行，他就会转一个方向继续前进，如此反复直到把他送上床前都不能掉以轻心。游戏的玩法简单，但十分烧脑，也很考验操作。游戏里总共有16个奖杯，分为4个银杯和12个铜杯，要拿到它们都非常简单，喜欢刷奖杯的玩家可以尝试一下。





PSV

尼德霍格

Nidhogg

日本一	动作	日版	1080 日元	12 岁以上
本地 1 人，在线 1 ~ 2 人		2017 年 2 月 9 日		无对应周边

本作是一款非常有趣的作品。虽然是动作游戏，也有闯关要素，但是出现的敌人只有跟主人公相同的宿敌。两人在场景内采取击剑的方式进行决斗，利用剑攻击可以将对手一击必杀。而除了通常的击剑动作外，还可以采取将剑投掷出去杀敌，地面翻滚回避，甚至是近身搏击的招数来攻击。将对手击杀后，玩家角色就能获得在关卡中前进的权利，而对手角色必须在复活后反杀玩家角色才能夺回前进权利。第一个来到关底，让龙皇尼德霍格吞噬的角色就能获得胜利（笑）。





3DS

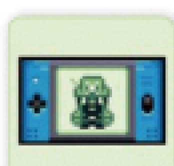
弑龙者

ドラゴンシンカー

KEMCO	角色扮演	日版	800 日元	全年龄
本地 1 人		2017 年 2 月 15 日		无对应周边

知名手游《弑龙者》登陆3DS平台，故事讲述由于被封印的邪龙复活，人类与精灵、矮人联手，为取回世界的和平向邪龙发起挑战。游戏特色为复古怀旧的点阵画面和音乐，并且本作的音乐和手游版一样，由知名游戏音乐人笹井隆司担当。战斗为团队制，玩家可率领3支小队、最多12名角色作战，活用3个种族的特点是获胜的关键，同时本作还有职业系统，通过变更职业让战斗更有战略性。另外，转职后角色的外观也会发生变化，细节处理得非常到位。





3DS

流行海盗

かいぞくポップ

Dadako	动作	日版	500 日元	全年龄
本地 1 人		2017 年 2 月 22 日		无对应周边

本作是一款充满怀旧感的像素风格动作游戏，故事讲述恶名昭彰的海贼将岛上人们囚禁在泡泡之中，玩家扮演的主人公皮特Jr.装备上他心爱的船锚武器，为打倒海贼踏上旅程。游戏场景被限制在一个方框里，玩家需要发射船锚来击碎四处飘荡的气泡，不断收集道具来增强自身实力。狡猾的海贼会操纵重力影响玩家的移动，因此屏幕四壁随时都可能会成为站立的地面，在颠倒方向的战斗中闪躲泡泡与敌人的攻击，这种有趣刺激的战斗方式正是本作的魅力所在。



虽然几乎每个月都有消息说Google要回归中国市场，然而直到今天也没有确定的消息，不过网易的介入起码可能让Google Play先归来，在本次的情报室里就有相关的新闻，另外还有两则关于《超级马里奥》游戏的新闻。

便携领域

栏目主持：乌冬

情报室

文 纸鸢

Google Play或与网易合作回归中国市场

根据外媒消息，网易近期正在与谷歌进行谈判，意图让Google Play重新进入中国市场。

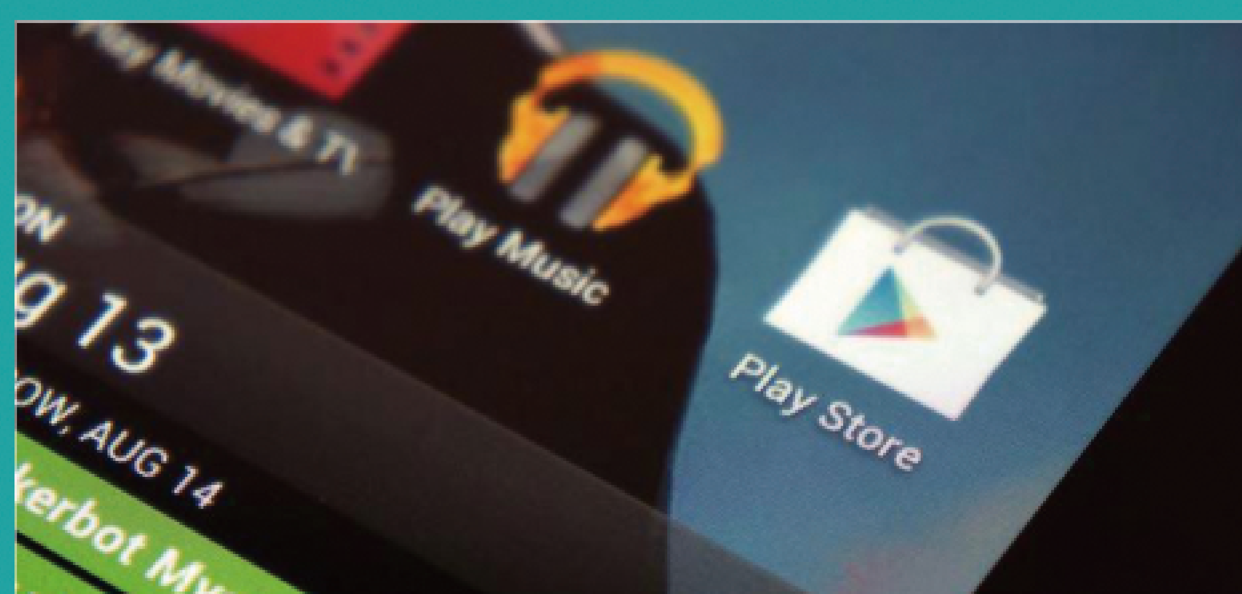
目前，两家公司还未对此消息发表评论。此前，谷歌的母公司Alphabet的董事长曾表示，谷歌需要在中国市场找到一个商业伙伴来开展一些业务。基于Google Play是谷歌现在惟一通过安卓生态实现的盈利模式，以及中国市场的巨大潜力，在过去的两年中，也一直有消息称谷歌想要让软件商店重回中国市场。

Google Play如果进入中国，对国内用户来说确实是一件好事。由于国内安卓用户使用的基本都是国内手机厂商自己的软件市场，已经与国外的安卓市场发生了割裂。

为了防止安卓系统版本不一导致的碎片化，谷歌将一些API调用和对应服务放在了Google Play中，很多国外的APP也必须依赖Play服务才能运行，如索尼推出的Playstation app。虽然国内现在也可以下载到这款软件的安装包，但基本都是老版本，已经无法使用。如果Google Play可以进入国内，一些国外的优秀软件或许就可以在国内的安卓手机上顺利运行了。

目前中国市场已经存在着一大批软件商店占据着市场，因此谷歌Play Store即使顺利进入中国市场，也将面临着非常激烈的竞争。

值得一提的是，早在前两年，就已经有过消息称Google Play会在2016年2月重返中国，但之后便没了音讯。因此这次网易与谷歌的合作是否能够成功，现在还不能下定论。



《超级马里奥酷跑》安卓版本将于3月上线

根据任天堂官方推特的消息，《超级马里奥酷跑》的安卓版本即将在3月份上线。不过和iOS版一样，官方依然没有给出游戏的国服版本消息。



《超级马里奥酷跑》的iOS版在去年12月中旬上线之后，3天之内拿到了全球下载量3700万次的数字。但同时，游戏自身也因为付费、全程联网、游戏性等等原因而在全球范围内遭到了“差评风暴”。

此次的安卓版整体玩法应该和iOS版没有区别，仍旧是手机跑酷游戏常见的操作方式，马里奥会自动前进，玩家只需要通过点按屏幕控制马里奥进行跳跃。至于游戏的收费模式也将和iOS版一样采用免费下载，关卡收费。

小米推出初音未来限定版红米手机

情人节前，小米公布新手机的代言人为虚拟偶像初音未来。在二次元文化发达的日本，初音代言过丰田、谷歌浏览器、全家便利店，而这次来到中国则代言了小米手机。



红米Note 4X有多种配色，包括金银灰黑四种颜色，除此之外还有特别的“初音绿”配色，限量编号和超长续航是主要卖点。售价方面，普通版本999元，初音未来定制版套装价格为1299元，于2月14日0点和12点在哔哩哔哩进行了两场预售。



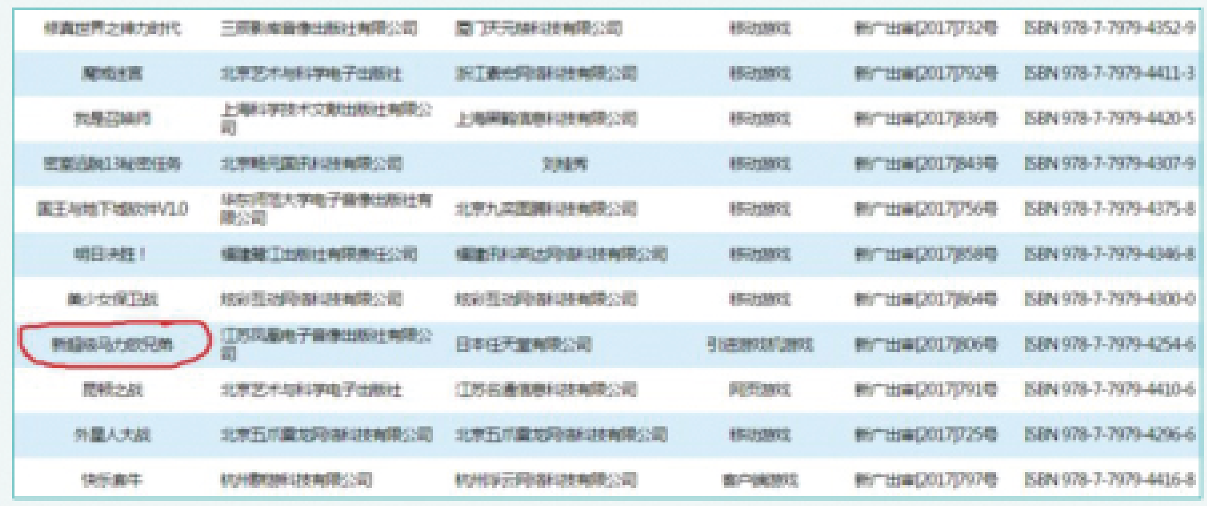
《新超级马力欧兄弟》国行再次过审，将登陆英伟达安卓主机



近日，在广电总局最新的审批游戏名单上，《新超级马力欧兄弟》出现在其中。从游戏名来看，这是2009年在国内发售的NDS版《新超级马力欧兄弟》。这是由神游代理的最后一张正式发售的实体版任天堂国行游戏。

但这次的游戏送审公司为日本任天堂公司，而不是以往的神游科技，只是和神游之前使用的是同一个出版社，为江苏凤凰电子音像出版社有限公司。





[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	新广出审[2017]732号	ISBN 978-7-7979-4352-9
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	新广出审[2017]792号	ISBN 978-7-7979-4411-3
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	新广出审[2017]836号	ISBN 978-7-7979-4420-5
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	新广出审[2017]843号	ISBN 978-7-7979-4307-9
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	新广出审[2017]756号	ISBN 978-7-7979-4375-8
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	新广出审[2017]858号	ISBN 978-7-7979-4346-8
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	新广出审[2017]864号	ISBN 978-7-7979-4300-0
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	新广出审[2017]806号	ISBN 978-7-7979-4254-6
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	新广出审[2017]791号	ISBN 978-7-7979-4410-6
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	新广出审[2017]725号	ISBN 978-7-7979-4296-6
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	新广出审[2017]797号	ISBN 978-7-7979-4416-8

值得一提的是，这款游戏登陆的平台是英伟达安卓主机NVIDIA Shield。在去年7月，爱奇艺曾宣布与英伟达达成战略合作，共同推这台主机入华。

《梦幻模拟战》即将推出手游版

近日，日本开发商Extreme宣布经典的S·RPG系列《梦幻模拟战》将推出手游。

“《梦幻模拟战》系列”于1991年推出第一作，是当时极少数将剧情融入战略模拟并获得成功的游戏。现在《梦幻模拟战》终于要转战移动平台了。这次的新作，将继续讲述关于圣剑兰古利萨和魔剑阿鲁哈扎特的故事，前代的人气角色也将悉数登场。除了保留前作的经典玩法，漆原智志的人设、岩垂德行的配乐也将回归。熟悉的人物，全新的剧情，佣兵、转职等原作经典玩法都将重现。

2月初，《火焰之纹章 英雄》已经登陆手机平台，从市场表现来看算是开了个好头。同为昔日经典，《梦幻模拟战》的手游又会有怎样的表现？我们不妨拭目以待。日系老牌S·RPG系列作品，也许要借助手机平台复兴了。





App Store畅销榜算法调整，一次性付费游戏权重得到提升

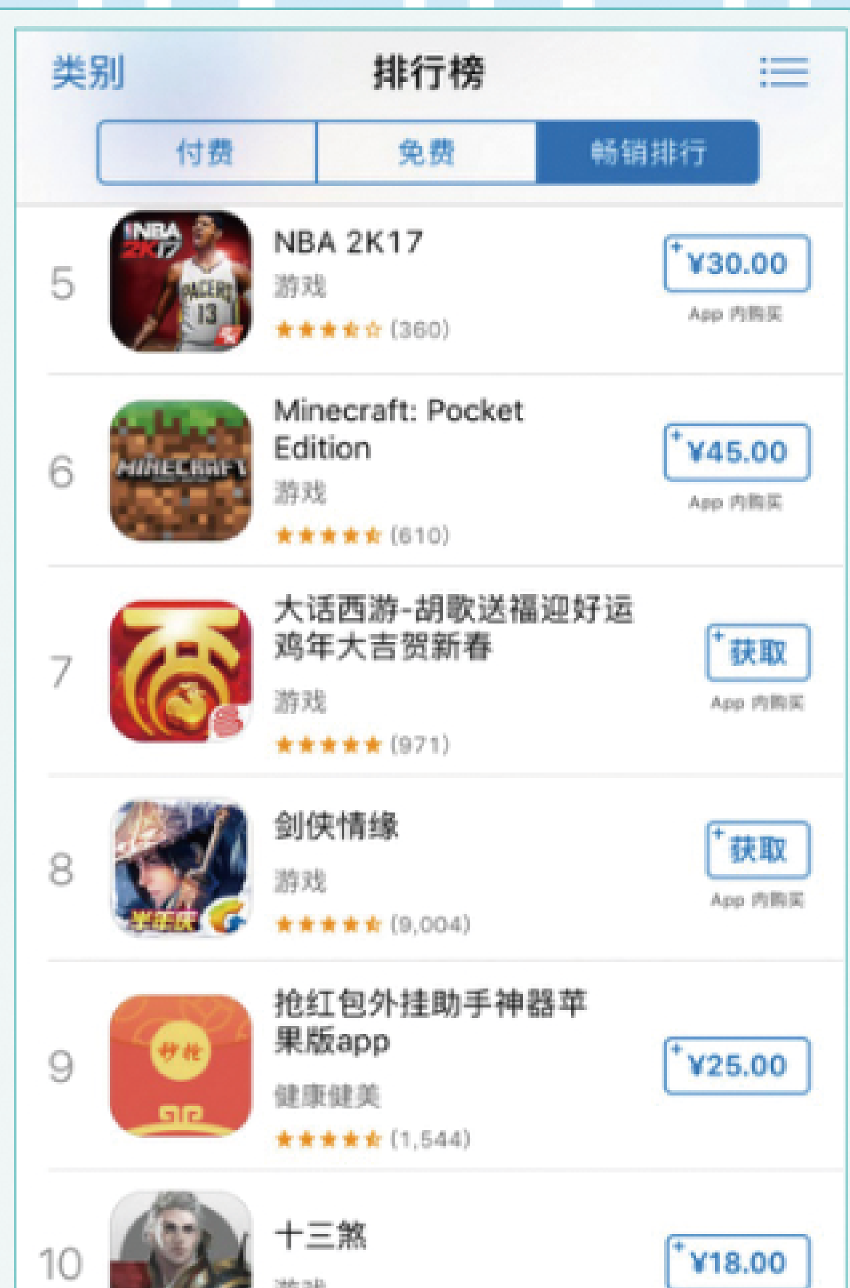
App Store榜单中的应用排名刷榜问题已经是人尽皆知的事情了。近期，一些不太可能进入畅销榜单前列的游戏上升到了很高的排名。其中有些看起来并不像是刷榜所致，更像是苹果调整了算法。可以看到，在最新的畅销榜上，一些一次性付费的买断制付费游戏上升到了很高的名次，如《NBA 2K17》《我的世界》（国际版）等公认大作。

《NBA 2K17》和《我的世界》在付费榜的表现原本就较为稳定，销量虽好但也不太可能出现某个销量爆发期。而且这些游戏的价格也普遍不低，所以刷榜的可能性微乎其微。因此有分析称，这是由于苹果调整了畅销榜的算法。

根据App Annie的美国排名数据，《NBA 2K17》在今年2月15日之后排名突然出现了大幅提升。查看之前的数据就会发现，这种情况在以前是没有发生过的。不仅是美国，有玩家发现在日本也出现了类似的情况。这更加印证了App Store排名算法经过了调整的可能，一次性买断制付费游戏的权重得到了提升。

至于为什么会进行这样的改动，原因也非常简单，一次性付费游戏除了首发的几周时间，几乎很难登上畅销榜，这导致大量的免费下载游戏充斥排行榜前列，苹果此举可以扶持一次性付费游戏的地位，帮助已经被免费游戏挤压到失去生存空间的一次性付费游戏提升曝光量。

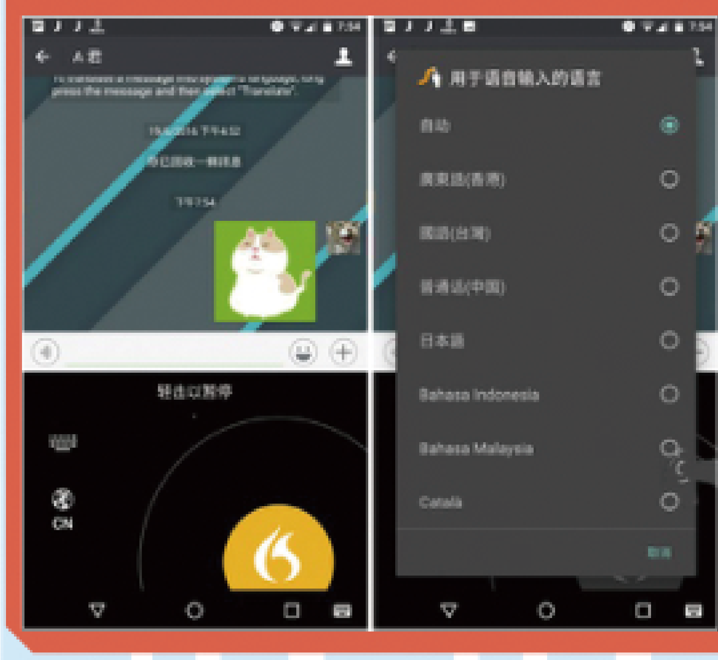
然而App Store的刷榜问题从来都是道高一尺魔高一丈，虽然苹果总是调整着排行榜算法，但是排行榜上总是充斥着大量由于刷榜而存在的可玩性极差的游戏，直接导致排行榜失去意义，但愿苹果的这次调整可以让排行榜更具参考价值。



Swype

类型	输入	价格	6元

对于热爱折腾的手机玩家来说，选个输入法要对比很久：搜狗虽然老牌子，但是广告多啊；谷歌输入法倒是干净，但是连不上网啊；讯飞输入法虽然有语音输入加持，但是没有格调……如果你也有类似的烦恼，不妨看看这次给大家介绍的Swype输入法。



Swype输入法值得被推荐的第一个原因，是它的语音输入功能非常智能。不仅识别准确，还可在语音输入界面中快速切换语言，并有50种以上语言可选。在语音输入中想要完成混输是非常困难和麻烦的，想要在语音中多语言混合识别一般要前往设置更改整个输入法语言，但在Swype中，中文切换英文/粤语/日语/韩语等只需点击两次。

Swype提供了多种输入方式可选，从拼音九宫格到手写输入，功能齐全键位合理。重点说一下双拼输入法：双拼区别于全拼，熟练后输入速度非常可观，但复杂的码表需要时间来记忆，不同的双拼输入法码表也不同，可以说它是各位学习双拼的第一道门槛。Swype针对这种情况，专门推出了方便实用的双拼输入法码表皮肤，键盘自带的双拼输入方案和“拼音加加”的双拼输入方案高度重合，可以无障碍使用。双拼结合了Swype引以为豪的滑动输入之后，输入速度飞快。此外，在Android设备上想要复制或者粘贴某个文段，必须将手指移动到该文段上方，长按实现功能。对于手小的人来说，有时候复制粘贴是需要两只手配合，但在Swype中，可以直接在键盘上进行全选/复制/剪切/粘贴等工作，功能简单，效率提高不少。

Swype输入法的“智能删除控制”功能，可以智能分析输入习惯，“整段删除”控制在最新输入的文段，在保证效率的同时最大程度避免误删。Swype的用户词典和谷歌输入法类似，冷僻的短语和词组用户只要输入一次就能记入用户词典，最大程度提升适用效率。

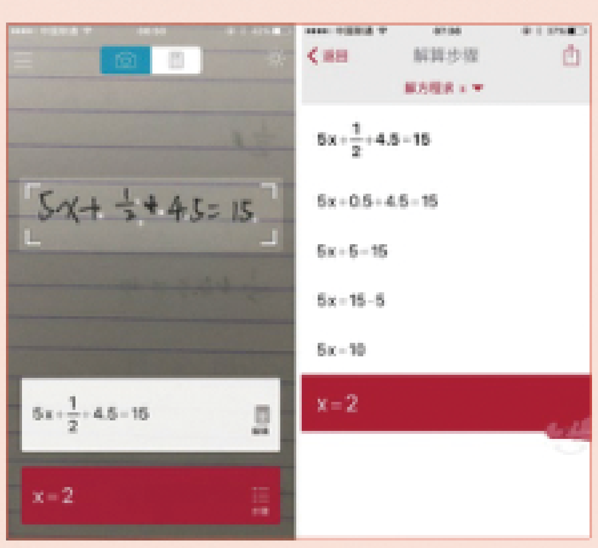
但好的记忆力也有缺点，比如打错了的短语也会被存入用户词典，只能选择手动删除。

总的来说，Swype输入法是一款相当强大的第三方中文输入法，除了上述介绍的特性之外，还有诸如手写输入、皮肤替换和网络热词下载等功能等待用户发掘。

Photomath

类型	计算	价格	免费（有内购）

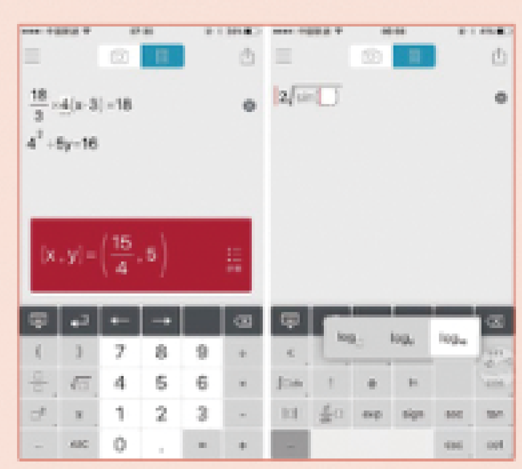
每年诺贝尔奖颁发的时候，都会有人出来科普一番没有数学奖。但对绝大多数人来说，数学却是一个不那么喜欢，但却永远躲不开的学科。毕竟在整个人类历史发展和社会生活中，数学都发挥着不可替代的作用，而且也是我们日常学习和研究现代科学技术必不可少的基本工具，就算你想在网上买买买一番，也要具备起码的数学知识。



不过对于大多数人来说，简单的加减乘除还是可以轻松面对的，就算遇到一些较复杂的运算时，也可以搬出手机计算器这种神器来处理一番，不过在真正遇到一些复杂的数学题，例如上小学的表弟求解方程式这样的情况时，已经把数学还给老师多年的你还能气定神闲地得出答案吗？

Photomath就是一款处理这种局面的智能计算器应用，从名字就可以看出，最大的卖点就是支持拍照识别算式。Photomath的识别功能非常强大，不仅普通的四则运算不在话下，就连求解方程式等更复杂的计算也能瞬间通过拍照识别完成。而且就算识别有误时，可以随时通过“编辑”进行修改。除了可以得到精确的答案之外，连整个计算过程及结果都可以按步骤列出，再也不用担心别人说你的答案是瞎蒙的了。

虽然主要卖点是拍照，但是Photomath也没有丢掉手动输入算式的功能，它可以实现更为复杂的计算，包括一元二次方程、不等式、对数、三角函数等等，左右滑动还能查看算式的历史记录，总之作为一款计算工具，无论是便捷性还是新奇度都超越了绝大多数同类软件，对于常常要面对数学计算的用户来说，应该是必不可少的一个选择。





和拍照计算一样，手动输入的计算过程也被分别列出，计算要点在标题栏以红色字体显示，点击单个步骤可展示更详细的计算思路，这比很多习题背后的（过程略）要厉害得多。

就算你不是一个需要经常计算数学习题的学生，作为一个远离校园的工作人士，这款应用也可以帮你远离别人口中“数学老师死得早”的名号了。

微软识花

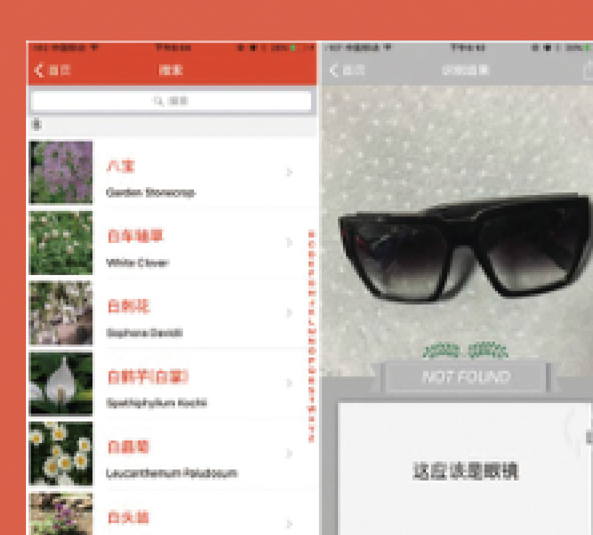
类型	摄影	价格	免费

现如今出门游玩的时候用手机拍照已经成为一件必不可少的事情了，无论是大好山河还是人来人往的场景，先拍下来再说。不过比起拍摄景色和人物需要构图、抓拍的技巧，拍摄花花草草似乎更加简单。很多手机评测机构在评测手机的拍照功能时，都会拍摄花朵的样张，以此证明手机的拍照能力，似乎这些来自大自然的五颜六色更能证明微距、色准、清晰度等指标。不过只知道拍摄花朵，怎样去了解这些被拍摄的花朵呢？

微软识花——这款由微软亚洲研究院和中国科学院植物研究所共同打造的应用，让用户随手一拍，即可了解面前的花卉品种。进入“微软识花”，直接拍摄或者从手机图库中选取一张花卉的照片，将花朵移动至指定位置，应用会自动识别出花朵的名称（中英文），标出匹配度，并附上相应的“花语”。点击下方花卉的卡片，会看到对该花卉详细的介绍，包括花的科属、植物学特征、花期等。比起很多应用需要长时间连接网络操作不同，“微软识花”的所有操作可以离线完成，这意味着即便你到没有网络信号的地方遇到了前所未见花朵，也可以通过拍照了解这朵花。

“微软识花”不仅可以实时识别花卉，还可以当做花卉的百科全书来使用。点击首页上的“搜索”，可以进入这款“花卉百科”系统。这里收录了400种园艺花卉，按字母顺序排序，基本涵盖了我国城市绿化和公园常见的花卉品种。微软号称这款软件有90%的识别率，但识别时最好按照要求将一朵花放入识别框内，以获得较高的准确率。

微软对包括图片识别在内的计算机视觉技术的跨界应用，为用户带来了更多便利，也希望科技的发展能让我们的生活更美好。



▲还可以识别花朵以外的物品。

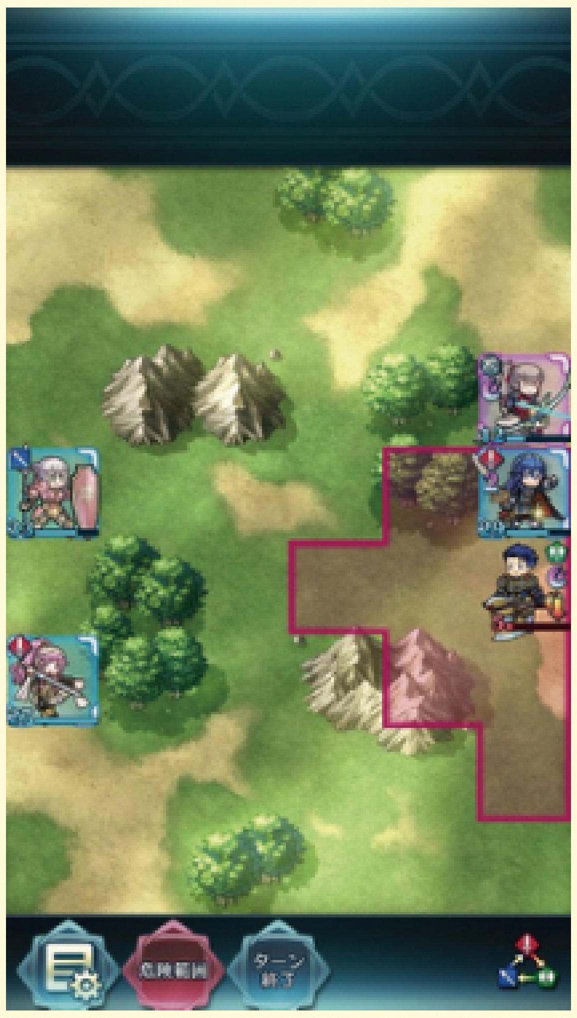
本体免费（含课金要素） Android/iOS

火焰之纹章 英雄

ファイアーエムブレム ヒーローズ

◆Nintendo◆日版◆策略

老牌战棋游戏“《火焰之纹章》系列”终于以手游的形式降临，本作在继承了系列玩法的基础上也为适应手机平台的特性进行了调整。系统在剑克斧、斧克枪、枪克剑的三角克制关系上又增加三种属性克制关系，取消了命中与回避的要素，地图也做成了8×6的规格，让战斗节奏加快。关卡分为三种难度，即使地图缩水，高难度下的关卡依然十分具有挑战性，任务系统同样分三种难度，而且任务越难奖励就越丰厚，给予了玩家挑战的动力。作为一款手游，抽卡是必不可少的环节，在本作中可以抽出系列的人气角色，即使是稀有度低的角色也可以通过消耗游戏内的道具升为最高稀有度。每个角色拥有各自的技能与武器，均可消耗通过打倒敌人或升级时获得的SP点来培养。





本体免费（含课金要素） Android/iOS

全职猎人 世界狩猎

HUNTER×HUNTER ワールドハント

◆BNEI◆日版◆角色扮演

本作改编自著名漫画家富坚义博的同名作品，玩家可以自定义自己的角色形象并进入到与《全职猎人》相似的电脑世界中，在这个奇妙的世界中进行冒险。玩家不但可以选择自己的外貌与装备，还可以体验紧张刺激的二选一游戏以及天空斗技场篇中出现的水见式气辨认法。只要把手指按在屏幕的指定位置并使用“练”，就能诊断出自己的念系统。本作还有名为气场记忆的拼图系统，玩家可以使用游戏中获得的各种“气场记忆”，自由组合出独特的念能力。改编系的游戏当然少不了原作中的高人气角色，各位玩家在体验猎人生活之余，还可以与小杰、奇犽与西索等粉丝们耳熟能详的角色一起冒险，获得新的气场记忆，培育各系统的力量以及特殊能力。建立强大的公会，与网络上的猎人们一起战斗吧！







本体免费（含课金要素） Android/iOS

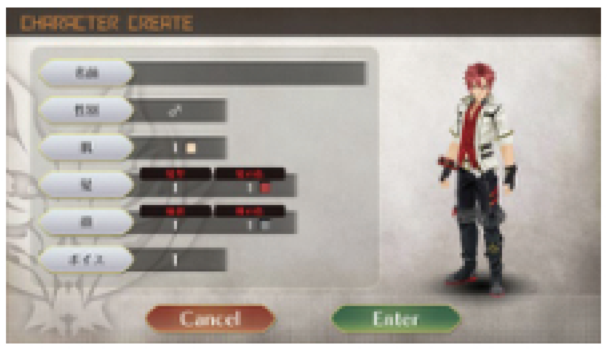
噬神者 在线

GOD EATER ONLINE

◆BNEI◆日版◆动作

人气游戏系列《噬神者》登上手游！游戏背景设计在《噬神者2 狂怒解放》的数年后，战斗舞台转战至芬里尔的喜马拉雅分部，故事中登场的都是新角色。和系列游戏一样，玩家可以捏出符合自己个性的角色作为主人公，可自由设定的项目有名字、性别、肤色、发型、脸、声音。玩法和以往作品一样为任务制，最多可让4名玩家组队战斗。战斗部分的出招进行了简化，只需在屏幕上点击一个按钮即可直接出招。捕食系统仍然健在，捕食荒神之后，还能射出对应荒神能力的特殊子弹。角色升级之后，不仅自身的能力值提高，还能获得技能点数，技能点数则用于学习被动技能和其他招式。







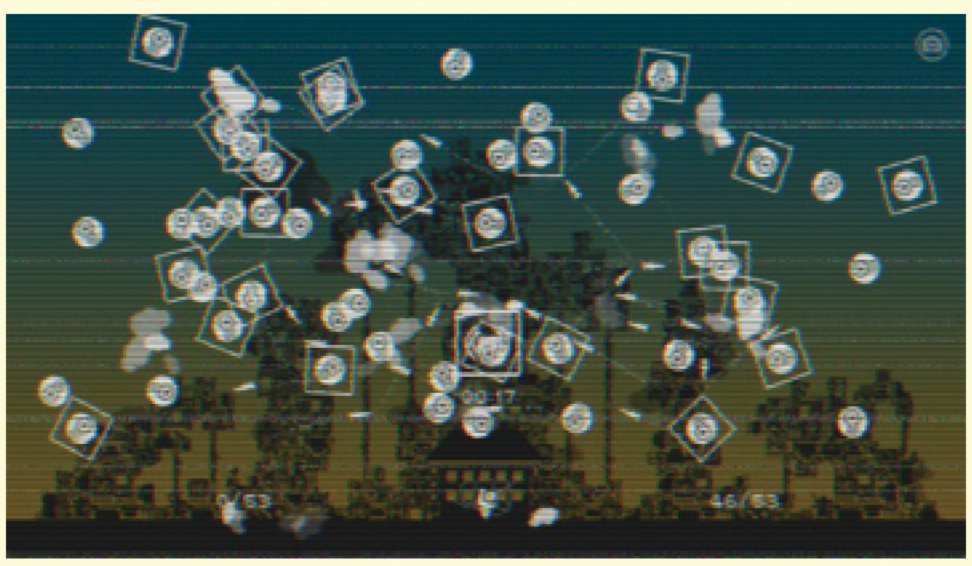
本体免费（含课金要素） Android/iOS

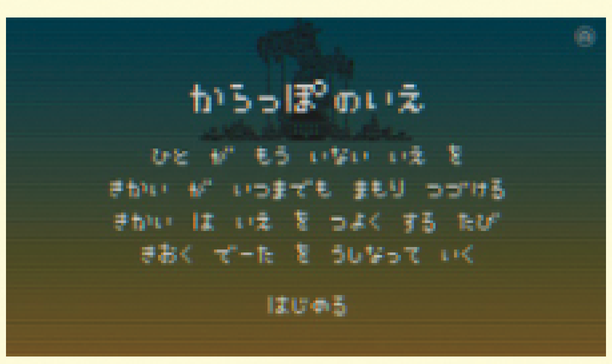
空无一人的家

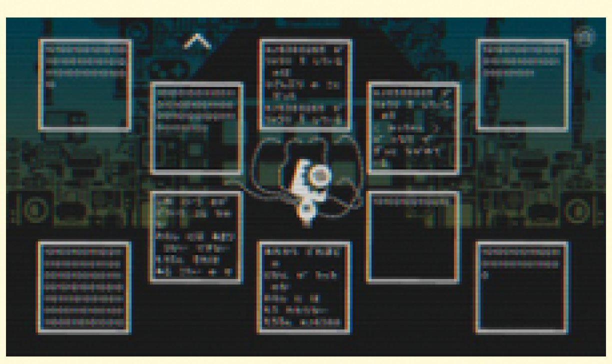
からっぽのいえ

◆ところにより◆日版◆其他

本作是去年的话题作品《孤独一人的行星》制作人的新作，讲述了代号为“RJ6388265”的家庭用机器人为守护空无一人的房屋而与敌人展开战斗的伤感故事。游戏玩法十分简单，玩家只需触屏就能发射导弹击毁从四面八方袭来的敌人，点击画面中的电波标志能在限定时间内增加敌人数量，活用此功能可以更有效率地收集到推动剧情所需的物品。为了对抗越来越强的敌人，机器人需要不断升级自身能力，比如一次发射更多的导弹等，而作为代价，它就必须逐渐删去与心爱主人的记忆数据。倘若机器人最终失去了所有记忆，那它守护这所空房的理由或许也会随之消失……不止是紧张刺激的游戏操作体验，本作唯美而伤感的故事、动人心弦的音乐同样极具魅力，看重剧情又或是对此类游戏感兴趣的玩家不妨一试。









3DS		
怪物猎人 ××	Capcom	
モンスターハンターダブルクロス	动作	日版
2017 年 3 月 18 日	本地 1 人，在线 1 ~ 4 人，局域网 1 ~ 4 人	对应周边未定
售价为 5990 日元		

本作的试玩版已经于 2 月 15 日开始提供下载，相信大部分猎人都已经玩得滚瓜烂熟了。试玩版中提供了两种新的狩猎风格供玩家体验，相当厚道，这次前线再来看看其他的新情报，为正式版做准备。

文 乌冬 美编 咕噜

新怪物情报公开！

天彗龙

古龙种



有着银翼之凶星别称的古龙种，特征是能变化成多种形态的双翼，并且还能用双翼喷出能量进行高速飞行，仿佛一颗红色的彗星，所以被称为天彗龙。

犹如从天而降的彗星



▲用翅膀喷出能量高速上升，然后像彗星一样落下的招式。

发怒后龙气“活性化”



天彗龙发怒后，体内的龙气会活性化，溢出的能量令其头部和翅膀黑化，不仅外貌发生改变，攻击也更加猛烈。

从上而下袭来的巨大翼爪



▲将翅膀变成爪子一样高高举起再向目标挥去，攻击范围非常广，回避起来相当困难。

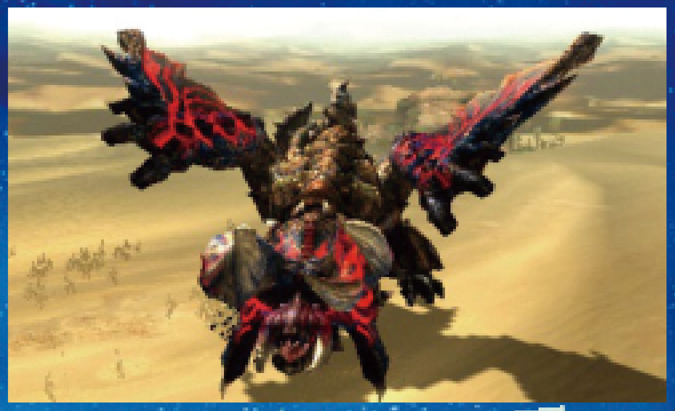
鏖魔角龙

飞龙种



新公布的二名怪物的代表，不知道什么原因长出了畸形的角的特殊个体，性格狂暴，一旦发现目标就会执拗地攻击，直到一方倒下为止都不会罢休，所以被冠以鏖魔的别称。

兴奋达到顶点的“狂暴走状态”



鏖魔角龙的怒气上升后，会进入“暴走状态”，这时由于全身的血流增加，体表浮现出火焰般的图案。当怒气到达顶点后，“暴走状态”还会提升为“狂暴走状态”，危险度更上一层，会不顾一切发动攻击，就连没有战斗意识的目标也不放过。

愤怒后引起大爆发！







▲分泌的体液由于体温蒸发变为水蒸气，当体液大量蒸发时会引起蒸汽爆炸，波及其周围的生物。

新登场的二名怪物和复活的旧怪物

号称游戏内容是系列之最的本作，登场的怪物数量也是系列最多，下面介绍新的二名怪物以及两只来自以前作品的怪物。

胧隐夜鸟

鸟龙种



使用特殊鳞粉的黄昏色夜鸟，银色的鳞粉能扭曲周围的光线，当它将鳞粉撒遍全身后能隐藏自己的身姿，然后从猎物的死角进行偷袭。因为这种神出鬼没的特性，被冠以胧隐的别称。

飞舞着撒出鳞粉




▲银色的鳞粉有歪曲光线的效果，让猎人无法确认到胧隐夜鸟的位置，非常棘手。

还会放出冲击波类的招式



▶类似飞行道具的远程招式，不知道是否带异常状态效果。

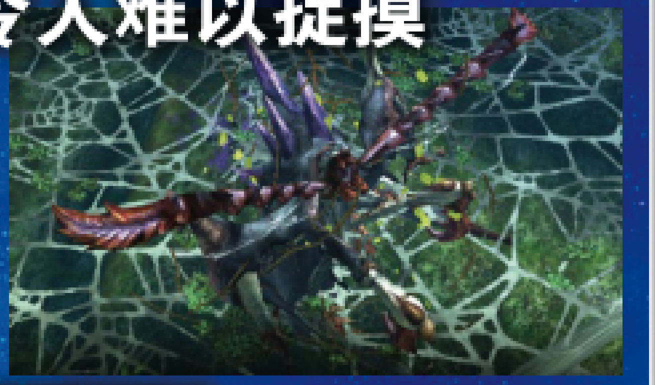
影蜘蛛

铁角种



通过拉网筑巢捕获猎物的铁角种怪物，先用异常状态让猎物虚弱后再用粘性极强的蛛丝束缚怪物，令怪物无法动弹后就用巨大的前颚进行捕食。已经确认影蜘蛛会捕食毒怪鸟，并且还将吃剩下的皮披在自己身上加强防御。

多变的行动令人难以捉摸

▲影蜘蛛有多种会利用到蛛网的招式。

铠龙

飞龙种



栖息在火山地带的大型飞龙种，拥有飞龙种中顶级的体型，并且外壳坚硬，犹如铠甲一般，所以被人们称之为“铠龙”。

吐息将眼前的一切烧尽




▲犹如激光一般的吐息威力很大，并且还会排出令目标睡眠的气体。

令狩猎更具个性的新狩技

本作对狩技的数量进行了追加，令每种武器的专用狩技到达了 4 种，搭配时有更多的选择。

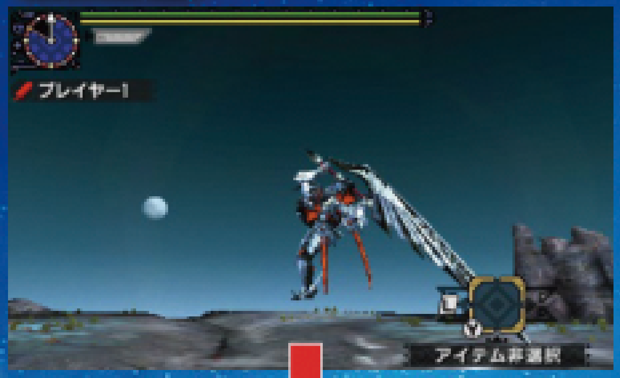
大剑

有着巨大刀身的巨剑，特征是可以使用威力巨大的蓄力斩，并且还能用剑身进行格挡。



新狩技 月面崩击

挥舞大剑并顺势腾空，然后从空中进行斩击的狩技，适合用来部位破坏。







太刀

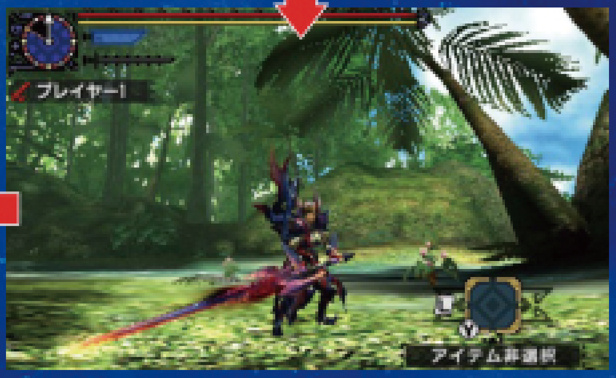
攻击范围广并且攻速快的武器，攻击目标的同时能积蓄练气，从而使出强力的气刃斩。



新狩技 妖刀罗刹

一定时间内提升攻击力，同时效果期间体力会持续减少，如果攻击命中目标体力就能得到回复。







片手剑

机动性高、攻击间隙小的轻巧武器，除了可以使用盾格挡外，拔刀中能使用道具也是片手剑的一大特征。



新狩技 混沌刃药

为刀刃附着特殊的刃药，同时带有会心、重击、减气和心眼效果，攻击时效果能一起发挥。





锤子

高攻击力的打击系统武器，连续对怪物的头部进行打击可令其陷入晕眩。



新狩技 脉冲波动

一定时间内蓄力攻击追加冲击波。冲击的瞬间抽离武器，大气流入由负压产生的绝对真空从而形成冲击波，对对象进行打击。





双剑

双手各持一把剑，攻速在所有武器中数一数二，并且拥有“鬼人化”和“鬼人强化”两种提升攻击力和攻速的特殊状态。



新狩技 螺旋斩

跃起后向目标砍去的回转斩，如果命中的是肉质柔软的部位，能给予目标极大的伤害。







狩猎笛

通过演奏强化自己和队友的武器，一般的招式也附带演奏效果，攻击和支援两不误。



新狩技

活力高扬

做出有无敌时间的回避后进行快速的演奏攻击，重复演奏时，回转回避后的动作也会加快。



长枪

配备的巨盾有着优秀的防御性能，并且还能和长枪并用，使出防御刺和反击刺等弓手结合的招式。



新狩技

治愈之盾

将有体力回复效果的药品涂满在盾上，盾在防御怪物招式时由于震动令药品散布，从而令自己和周围的队友回复体力。



铳枪

在长枪里加入了炮击机构，利用炮击机构使出的龙击炮和一起发射威力巨大。



新狩技

AA 火焰

专门用于地对空的狩技。对空进行全弹炮击后，只要炮管不是冷却中就会马上用龙击炮做出第二次炮击。



盾斧

和剑斧一样，也是有剑和斧两种模式的武器，其中剑模式机动性高同时可以积蓄剑击能量，变为斧模式后可以消耗能量使出强力的攻击。



新狩技

圆盘锯

让盾进行高速回转攻击的狩技。盾的多段攻击能积蓄大量的剑击能量，并且狩技结束时能直接转化为能量瓶，再按 R 键能进行属性强化。



剑斧

拥有剑和斧两种模式的武器，斧形态机动力高适合立回，剑形态移动缓慢，但可使用强力的属性解放刺在短时间内进行高火力输出。



新狩技

暴风之斧

发动中如果是斧模式的话，可以做出完全感觉不到武器重量的轻快移动，并且还能使用强力的纵斩。



操虫棍

操纵被称为猎虫的虫子，吸取怪物体液强化自身来作战的武器。机动性高、动作灵活，并且无论什么地形都可以自由地跳跃。



新狩技 觉虫强化

叫来特殊的虫令猎虫觉醒的强化型狩技。两种虫为共生关系，可消耗猎虫的耐力令机动力得到提高，并且回转攻击命中时，会在同一个地方再来一次连击。







轻弩

使用子弹的远程武器，机动性高，使用弹种丰富，无论是攻击还是辅助都能胜任。



新狩技 充能射击

将LV1通常弹蓄力后射出的狩技，使用轻弩内装的特殊火药作为触媒和LV1通常弹反应，从而提升弹药的火力，蓄力一共有3个阶段。







重弩

另一种使用子弹的远程武器，机动性低，但取而代之是有着极高的火力，并且可以使用蹲射进行连续射击。



新狩技 突型裂孔弹

使用重弩的内部机关射出铁桩的狩技，射出的铁桩带切断属性。由于发射需要一定的时间，为重弩装上盾可以更安全地射出。







弓

高机动力的远程武器，使用专用的瓶能为箭矢附加各种各样的效果，并且还有曲射、刚射等不同类型的射击类型。



新狩技 闪避射法

躲避并向身后射击的攻防一体狩技。躲避时按住蓄力键可暂时不发，直接转入蓄力，等待下次射击机会。并且躲避阶段和怪物擦身而过时还会用箭矢进行切断属性的攻击。









本作集结了KT旗下众多游戏作品中的人气角色，以《无双》的爽快玩法上演一场梦幻共斗，即使画风不同也能并肩作战。游戏的官方中文版译名为“无双群星大会串”，预定与日文版同步推出，对于感兴趣的玩家无疑是最大利好消息。

PSV			
全明星无双		Koei Tecmo	
无双☆スターズ		动作	日版
2017年3月30日	游戏人数未定	对应周边未定	
售价为6800日元			

文 苍穹 美编 雷普利

异世界的奇妙舞台！

故事背景

这个世界原本凭借奇迹之泉的力量而繁荣已久，现在却濒临灭亡的危机。因为掌控泉之力的国王突然暴毙，造成泉水枯竭殆尽。王妃为了拯救世界，告诉了女儿一个古老的传说——

“当泉水失去神力、世界濒临灭亡之时，异界的英雄们会降临此地。英雄将对神庙施放自己的力量，令泉水再次复苏。引领英雄之人，则将登基为王，令世界再次繁荣。”

遵循母亲的旨意，公主举行了召唤异界英雄的仪式。不料在最后关头力量发生暴走，受到召唤的英雄们分散到世界各地。

在踏入未知世界、彷徨困惑的英雄们面前，出现了请求援助之人。不仅仅是公主，还有其他图谋王位的王族成员。因此，英雄们被分为三股势力，开始相互斗争……





全新角色

周仓

原黄巾贼党羽，在卧牛山沦落为山贼。关羽千里走单骑到此时，周仓因久慕盛名、自愿成为其随从。他出众的脚力能匹敌一日千里的赤兔马。

原创角色

志贵　CV:兴津和幸

前任国王的长子，环的兄长。志贵拥有与贵公子身分相称的优雅风范，但表情冷漠、不苟言笑。为了阻止环和刹那成为国王，他即使对家人也不会手下留情。

原创角色

环　CV:高田忧希

被预言是下任国王的少女，运用奇迹之泉残余的力量，将异界的英雄们召唤到此。环对不断崩坏的世界倍感痛心，考虑着自己力所能及的事。

原创角色

刹那　CV:菊池幸利

前前任国王之子，是环和志贵的堂兄弟，与他俩情同手足。父亲过世时，刹那因为年纪尚小无法继承王位，如今他以王位继承者的身分，挡在环的面前。



















跨越作品隔阂的梦幻共斗！



博采众长的特色系统！

●世界地图

主线模式采用了在世界地图移动战斗的形式，地图上会配置各种战斗和事件。玩家可以自由选择游玩哪一个关卡，故事的进程由玩家一手创造。根据通过关卡、加入同伴的不同，游戏也会呈现出多种不同的结局。这种自由脚本＋多重结局的设定，也是“《无双》系列”中首次出现。

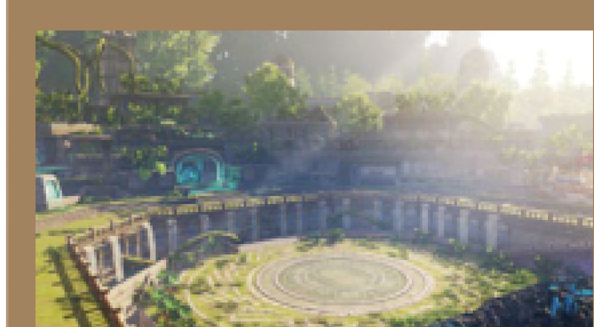


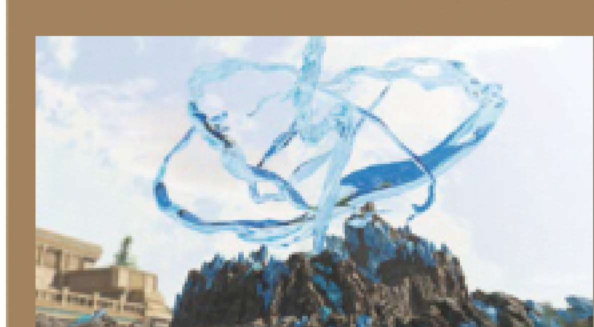
▲触发剧情事件，故事的走向会随着玩家的选择而发生分歧。



▲世界地图上的图标各异，战斗说明部分会给出推荐等级。

●根据地・圣域





▲圣域全景，在冒险的过程中可以随心所欲地自由出入。

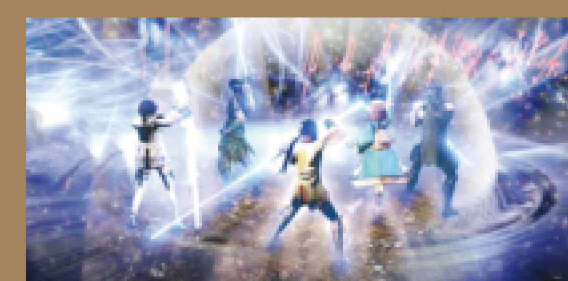
“圣域”是玩家的根据地，除了奇迹之泉外，这里还有“精炼所”、“练武场”、“酒吧”、“宿舍”等不同的功能设施。玩家可以尽情欣赏角色之间的交流。



■“温泉”设施能缓解角色们的疲乏，对于玩家而言也是一个福利场所。

●无双FEVER

战斗时可以操作1名主要角色，以及4名成员出战。发动本作特有的“无双 FEVER”系统时，其他参战成员不仅会展开援护攻击，还会说出充满热情的台词鼓舞玩家。



▲“无双FEVER”结束时，全员会一齐登场使出大威力的攻击。

●友好关系

角色之间存在5种程度的友好度关系，在战斗或是对话事件中的行动都会对关系有所影响。当友好度累积到一定程度，就能解锁“友情技能”，在战斗中自动发挥效果。





●英雄技能

每名角色各自持有3种“英雄技能”，参战的成员能通过这些技能支援玩家。值得一提的是，当角色作为敌方登场时同样能发动英雄技能，如何运用将成为战斗的重点。



■英雄技能的效果都符合角色在各自原作中的设定，充满个性。

新作拼盘

我要把那些家伙——全部杀死。

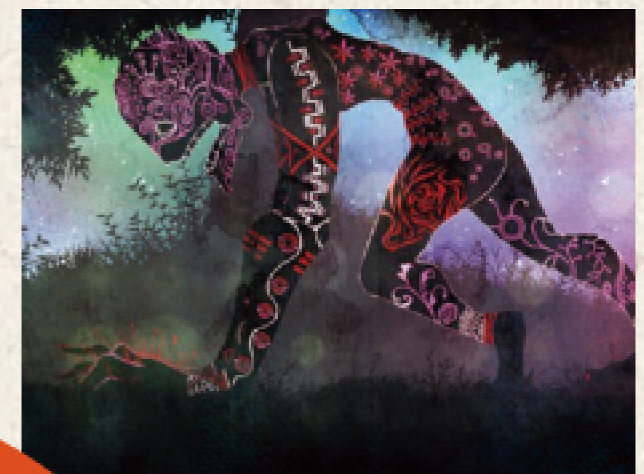


文 古林 美编 雷普利

PSV

放逐选举		日本一	
追放选举		文字冒险	日版
2017年4月27日	本地1人	对应周边未定	
售价为6458日元			

不得不感叹，这两年的日本一实在相当的“高产”，通过低成本却具备一定研究价值的作品取得了相当不错的成绩。本作是一款以放逐与死亡为主题的文字冒险游戏，从目前释出的情报看来，架空的世界观与残忍惊悚的故事背景将为玩家带来一场风格独特的复仇大剧。





故事介绍

在游乐园“爱丽丝乐园”之外，是无边无际的荒芜。

只要踏出这个游乐园一步，就会立刻被徘徊的怪物杀死，根本没有人可以逃离这个地方。而在这个最后的堡垒与乐园中，12位人类必须参加谜之机械人形“爱丽丝”所准备的死亡游戏“放逐选举”。

由于无法让剩余的所有人活下来，众人只能通过“放逐选举”将人数缩减为“2人”。所有参加者一起投票选择，选出谁才是应当活下去之人。

REVENGE

然而——这却是个复仇的故事。

主人公一条要的目的，是对初次选举时将妹妹放逐的9人进行复仇。四处调查，掌握这9位参加者的性格、人际关系、过去以及弱点，为每3天一次的选举做好准备吧。

是欺瞒对手？或是与对手暂时组为同盟，以退为进？为了达成“复仇”，玩家完全可以不择手段。至于要放逐哪位角色，也全由玩家自由选择。



「可是——我不会原谅他们。不可容忍。我要把那些家伙——全部杀死。」

一条要

故事的主人公，一条未彩的哥哥，与蓬茨莓恋是青梅竹马。理性主义，言行冷静沉着。为了向“放逐”了妹妹的9位参加者展开复仇，决定利用这个游戏。由于拥有“共感觉”的能力，他可以通过颜色去辨认声音，找出说谎时的红色话语。



「哥哥……你可以离开了。因为，我……」

一条未彩

一条要的妹妹。个性开朗、充满活力的。在首次“放逐选举”中被选出，成为怪物的食物并惨死。



「就保持那样吧。一直以来都是这样，当你自信满满，一切就会变得顺利。」

莲茨莓恋

一条要的青梅竹马。对要抱有绝对的信赖，为了达成同样的目的而施以援手。

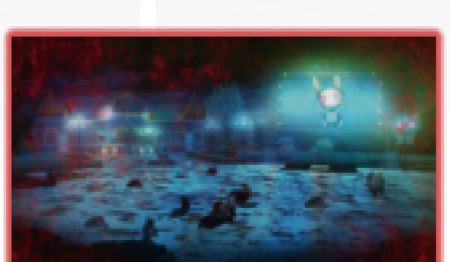


「……你回来啦，要。」

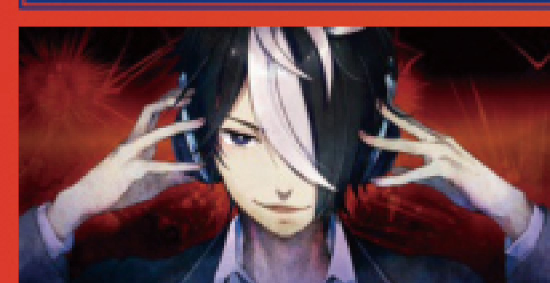
诺丽

纯真无垢的失忆少女。无法理解话语，行动也并不熟练。目前被要与莓恋保护并藏匿了起来。





游戏流程



主人公需要在选举到来前的三天内，收集好对方的人际关系与弱点等情报，然后参加新一轮的选举。选举中与对手展开轮番舌战，最终获得更多的票数即可获胜。而在选举中惨败的对手则会被放逐到充满食人怪物的游乐园外，成为怪物的食物。

●选择放逐对象

根据死亡游戏的规则，一条要必须主动成为所有选举的“立候补者”，然后选择打算放逐的参加者为“对立候补”。要选择哪一位参加者，完全取决于玩家自身的想法。根据放逐的顺序，故事发展与人际关系也会产生变化。

●轮番舌战，获得支持

除了事前准备好的情报，选举中也能够收集到作为提示的关键词，并将“对立候补”的意见逐一击溃，以此获得其他参加者的支持。持续成功即可在选举中获胜，将对方放逐到游乐园外，踢入死亡的深渊。

生存同盟		FuRyu	
アライアンス·アライブ		角色扮演	日版
预定 2017 年 3 月 30 日	本地 1 人	对应周边未定	
售价为 6782 日元			

3DS



世界观

一千多年前，魔族以“这个世界的‘混乱能量’对自己的世界有威胁，要对其进行管理”为由，大肆入侵人类世界，并在地面上施放“大结界”。

大结界扰乱了大地的磁场，使人类世界气象无常，人们再也看不到“湛蓝的天空”。

受到这一灾害的影响，同时世界上生成了一股被称为“黑色浊流”的海流，撕裂了大海四周的陆地，将众多城市卷入其中。

大多数人在灾难中死去，即使存活下来的人们，也因为大海的阻隔而导致战力分散，就此屈服在魔族的统治之下。

在那之后的数百年，世界被分为多个“区域”统治，魔族作为世界的顶点，创建了新的阶级社会，并形成了独自的文化。

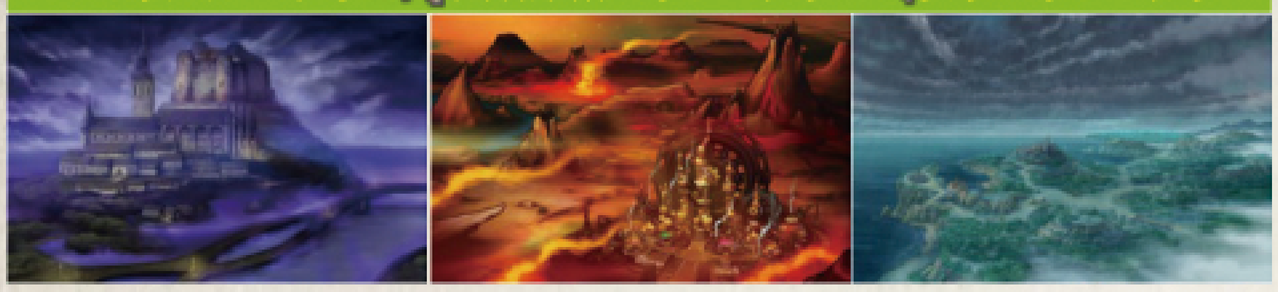
然而即便时间的流逝，人类的反抗之火也没有被彻底击溃。

现在，世界即将再次展开一轮新的变动——

WORLD

被黑色浊流分裂的世界

监狱世界 热燃的世界 雨的世界

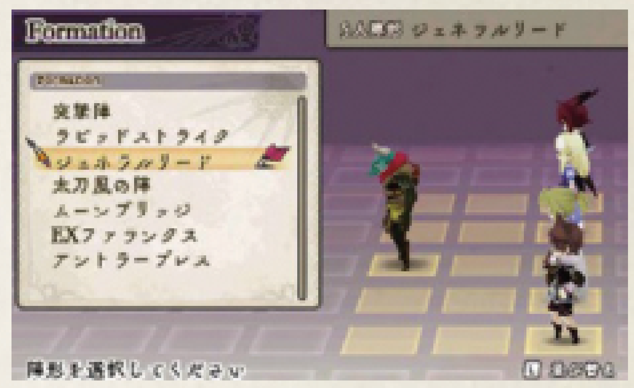


主人公多达9名!

玩家前期要操作9名主人公进行各自的故事，他们会带领玩家分别从2个对立种族的立场来了解整个事件。主人公之间的命运相互交错，然而命运最终将引导他们交汇在一起，合成一篇完整的故事。

集策略与经典于一身的战斗系统

玩家可以派出最多5个角色编队，进行回合制指令战斗，在主菜单能够设定每个人物的装备与队伍的阵型，战斗最多可以以4倍的速度进行。本作均为接触式遇敌，是否要战斗完全看玩家自己的选择。



▲根据角色的能力来配置阵型吧。



▲接触地图上的敌人即可展开战斗。



▲经典的回合制指令战斗。



伊古纳斯（イグナス）

薇薇安身边的魔族管家，十分重视规定和阶级。为人忠诚，为了薇薇安即便付出生命也在所不惜。

种族 魔族 性别 男 年龄 25岁（外表）

加利尔（ガリル）

隶属反抗组织“夜鸦”的少年，性格沉稳，内心坚强，但也有非常热情的一面。经常被青梅竹马的阿修拉欺负。

种族 人类 性别 男 年龄 15岁

吉因（ジーン）

魔族隶属组织“印术公会”的术士。性格高傲，并非直率的行动派。为了丰富知识、锻炼口才，打算得到魔族的重视。

种族 人类 性别 男 年龄 27岁

瑞秋（レイチエル）

印术公会的雇佣兵，有着乐于助人、思考后立即行动的性格。由于与吉因的思考方法相反，两人在一起时经常发生争吵。

种族 人类 性别 女 年龄 18岁

提姬（ティギー）

研究“黑色浊流”的少女，自称教授，能做出各种各样的发明。会使用动力机械“天鹅之歌”与怪物战斗。

种族 人类 性别 女 年龄 12岁

阿修拉（アーシュラ）

隶属反抗组织“夜鸦”的少女，性格非常直爽，说话很直接。行动力很强，经常欺负加利尔。

种族 人类 性别 女 年龄 15岁

连藏（レンツォ）

隶属反抗组织“夜鸦”的青年，是被称为“顺风耳连藏”的情报通。性格乐天但冷静，喜欢听他人的闲话。

种族 人类 性别 男 年龄 19岁

巴尔巴罗萨（バルバローザ）

隶属反抗组织“夜鸦”的魔族战士。曾被阿修拉的父亲所救，为了报恩一直忠心耿耿。实力很强劲，因此深受组织的信赖。

种族 妖魔 性别 男 年龄 36岁

薇薇安（ビビアン）

魔族贵族的女孩，是一位历史学家，对人类的世界非常感兴趣。性格文静大方，有时也会全身心投入到研究中废寝忘食，表现出用心的一面。

种族 魔族 性别 女 年龄 20岁（外表）

PSV

迷宫旅人 2-2 堕入黑暗的少女与初始之书	Aquaplus	
ダンジョントラベラーズ 2-2 闇堕ちの乙女とはじまりの書	角色扮演	日版
预定 2017 年 4 月 20 日	本地 1 人	对应周边未定
售价为 6264 日元		



文 果汁 美编 雷普利

《迷宫旅人》原本是美少女游戏《ToHeart2》的衍生作品，但是在获得高人气后自立门户，顺势推出了单独故事背景的《迷宫旅人2 王立图书馆与魔物封印》。而在粉丝们的苦苦等待下，最新作《迷宫旅人2-2》也公布了不少信息，下面就来看看情报吧！

王立图书馆的迷宫冒险再度展开！

故事背景

本作的故事从前作主人公弗利德向魔神发起最终决战开始。在异界化的迷宫里与魔神战斗的弗利德一行人却在强敌“魔神”面前落败。而罗姆雷亚王国，也坠向黑暗——

人物介绍



弗利德·艾因哈鲁特

CV：村田太志

曾经隶属于王立图书馆的年轻魔物封印者。在被魔神打败后失去了所有的记忆，并堕落于黑暗。残留下来的只有对魔物的执着，是遵循自己本能行动的粗暴少年。



露珂

CV：河野茉莉

把吉娜当做主人仰慕，经常与其一同行动的少女。性格乐观积极，不太在意琐碎的事。为了实现吉娜的目的，可以不顾一切地为其工作，但是有时候也有分歧的一面。



艾莉西亚·哈特

CV：茅野爱衣

凭借努力与毅力在王立士官学校骑士科毕业的少女。与弗利德等人是学生时代的友人，一同作为骑士团警备队的成员工作。目标是成为无论何时都能保护大家的一流骑士，在与魔神的战斗中落败后下落不明。



吉娜

CV：村川梨衣

居住在飘浮于边境湖泊之上的钟塔“刻之馆”中的魔法师。虽然是娇小的少女，但是拥有与魔术相关的丰富知识，性格也非常冷静。为了夺回堕落的罗姆雷亚而寻找弗利德的踪迹。

系统介绍

本作依然是迷宫探索RPG，在继承了前作系统的基础下，也新增了一些要素。



据点

进行队伍编成、保管道具、道具买卖、精制封印书等行动的基地，在据点认真准备会让迷宫探索事半功倍。

迷宫探索



探索迷宫的时候会自动生成有标记的地图，越往深处前进就越会遭遇强力的魔物与陷阱。



探索迷宫时必定会与魔物进行对战，利用同伴们各自的能力和职业特性构建战术，突破难关！

新要素·佣兵系统



佣兵是本作的新增要素，随着游戏流程推进，玩家可以在酒馆雇佣佣兵。加入队伍的佣兵会参与战斗，并自动使用技能为队伍辅助或进行输出。佣兵存在人类、兽人等各种类型，根据角色不同，雇佣的费用、能力值、技能和参与战斗的次数都会不同。在流程推进或触发特殊事件后，可以雇佣的佣兵数量会增加，原本的角色也会逐渐变强。

跨越时空的激斗就此拉开帷幕

PSV	
加速世界 VS 刀剑神域 千年的黄昏	BNEI
アクセルワ－ルド VS ソ－ドア－ト·オンライン 千年の黄昏	动作角色扮演 日版
预定 2017 年 3 月 16 日　本地 1 人，在线 1 ~ 16 人	对应周边未定
售价为 7344 日元	

川原砾笔下两部人气作品的角色即将在同一个世界中激斗竞技，本作最大的卖点之一自然就是黑衣剑士与黑之王这两“黑”之间的对决，到底哪个“黑”更强，想必粉丝们也十分感兴趣，那么废话不多说，立马就来看看本作的一些新情报吧。



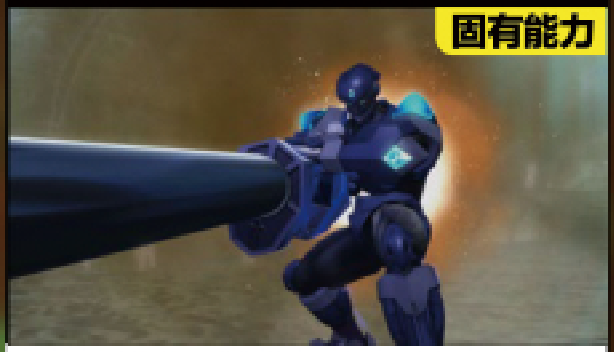
文 三味线　美编 雷普利

战斗系统

《加速世界》



地面上的《加速世界》的角色可以使用“加速”瞬间拉近敌我距离，对于发动奇袭或一击脱离的战术来说都十分便利。

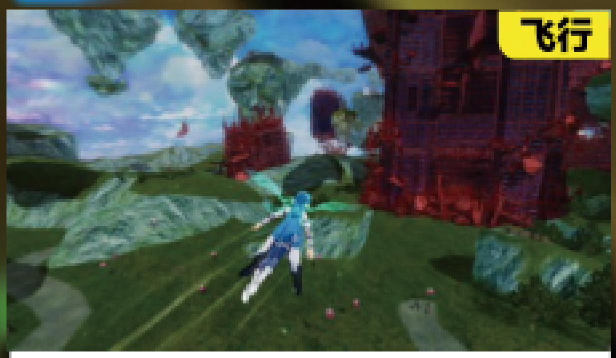


超频连接者们可借助各自的外装与特性进行战斗。乘坐载具，又或者是施展特殊攻击，熟练运用角色们的能力是战斗取胜的关键。



除了加速能力外，《加速世界》的角色还可以在地面上使用“高跳跃”快速跳至高空，飞行中的怪物、妖精等敌人都在攻击的捕捉范围内。

《刀剑神域》



《刀剑神域》的角色可以展翅翱翔在广阔的场景当中，飞行能力不仅适用于从空中发起有利攻势，还能为整顿态势而暂时逃到天上，躲避敌人锋芒。



化身为妖精的《刀剑神域》角色可以施展魔法进行超远距离的攻击，魔法与飞行的组合适用于拉开距离的远控游击战。



《刀剑神域》的角色可以在战斗中切换武器，例如桐人能从单手剑切换成双手剑，此能力可以灵活应对各种战况，非常实用。

共同冒险

在被《BB》侵蚀的《ALO》世界中，最多可同时 16 人共同冒险。在城镇等舞台上奔跑、收集道具，与同伴一起跨越艰难险阻吧。



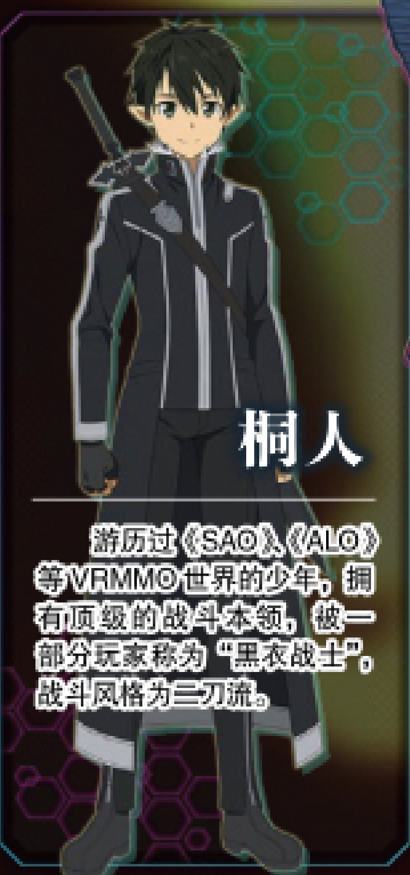
线上对战

“加速”与“特殊能力”VS“飞行”与“魔法”



玩家能在线上对战中操作《刀剑》与《加速》两个世界的角色一决高下，胜利者能获得各种奖励。

人物



桐人

游历过《SAO》、《ALO》等 VRMMO 世界的少年，拥有顶级的战斗本领，被一部分玩家称为“黑衣战士”，战斗风格为二刀流。



Black Lotus

统领着组织“黑暗星云”的全身纯黑的“黑之王”，由于四肢都是剑形态，因而拥有着“绝对切断”的外号，是近身作战的专家。



斯朵蕾雅

《刀剑神域 无限的瞬间》中登场的 AI 角色，在艾恩葛朗特第 76 层与桐人一行人相遇，被救助后加入了同行队伍。为人性格开朗，无论对谁都一视同仁，使用武器是大剑，种族为大地精灵。



冰见晶

《加速世界》中的组织“黑暗星云”的成员之一，负责情报收集与分析工作的中性少女。对战虚拟角色是由水循环构成的形体，外号为“纯水无色”。



菲莉亚

来自《刀剑神域 虚空幻界》，在虚空区域被桐人等人搭救后一同行动，自称寻宝猎人，使用武器是短剑，种族为影精灵。



梅塔特隆

《加速世界》的角色，拥有自我意识的神兽级 Enemy，被黑雪姬任命为“黑暗星云”成员，是“两极大圣堂”最终 BOSS“四圣”之一。



文 乌冬　美编 咕噜

3DS		
数码宝贝宇宙 应用怪兽		BNEI
デジモンユニバ-ス アプリモンスタ-ズ		角色扮演 / 日版
2016年12月1日	本地1人，局域网1～2人，在线1～2人	无对应周边
售价为6156日元		



随着手机应用的普及，数码宝贝也与时俱进，进入了应用时代，不仅数码宝贝的设计理念都取材自现实生活中的各种应用程序，连游戏中都可以使用应用来帮助冒险，下面就来体验一下这款新生的《数码宝贝》吧。

系统详解

应用兽战斗

应用驱动持有者之间的战斗被称为应用兽战斗，战斗开始双方要先选择各自的应用兽上场，除了用来战斗的主应用兽，还可以派另一只来发动应用连接（**アプリンク**），令主应用兽获得各种有利的辅助效果。没上场的应用兽会转化为技能芯片，这些就是可以使用的招式，被称作应用技（**アプリ技**），应用技的效果根据种类而异，如果同时使用多个同属性的应用技，虽然只有第一个选择的会发动效果，不过效果会得到增强。使用应用技后HP槽右下方的必杀技槽会增长，满了后就可以使用强力的必杀技，必杀技槽一共有3条，累积的条数越多必杀技的威力就越强。

HP槽下方有一条电池图标槽，这是队伍的总血量，受伤时这条槽也会减少，如果减完就算战败，同样对人战时，将对手的这条槽打完就算胜利。



属性

应用兽有社交（**ソ－シャル**）、导航（**ナビ**）、工具（**ツ－ル**）、系统（**システム**）、游戏（**ゲ－ム**）、娱乐（**エンタメ**）、生命（**ライフ**）共七种属性，各属性间存在相克关系，详细为社交→导航→工具→系统→游戏→娱乐→生命→社交。用有利的属性攻击时伤害会得到提升，同样如果用不利的属性攻击伤害则会下降。另外还有一种神属性的应用兽（参考后文），受到攻击时不受以上七种属性影响。



应用兽的入手

获得应用兽的方法有三种，比较普遍的是用碎片合成，战斗胜利或通过地图上拾取就能入手应用兽的碎片，当集满100个后就可以在菜单中选择**アプモン→アプモンのかけら**变换来生成对应的应用兽。第二种是应用合体（**アプ合体**），战斗中同时派出可以合体的两只应用兽，这样它们就会合体为进阶形态，但战斗中的合体会在战斗结束后解除，只



有在菜单中选择**アプモン→アプモン**合体，消耗一定数量的合体**ロック**才能令它们永久合体为进阶的形态，注意珍稀度越高的应用兽消耗的合体**ロック**也越多，珍稀度由低到高分为并、超、极、神四种，具体的合体可参考下表。第三种是通过扭蛋，冒险中获得**ガシャチケット**的道具后，可以到 AR 世界**ヒフミが**丘的便利店门口进行扭蛋，扭蛋有三种等级，越高级的扭蛋获得珍稀应用兽的几率越高。



超应用兽

结果	必要应用兽			
ロギモン	オンモン	ガッチモン	—	—
ロガモン	オフモン	ハックモン	—	—
ドガッチモン	ガッチモン	ナビモン	ツブモン	—
ソ－シャモン	コ－ルモン	メ－ルモン	アドモン	メッセモン
ゴシップモン	ニュ－スモン	ド－ガモン	レビュ－モン	コソモン
トリップモン	コンパスモン	ヤドモン	レッシャモン	ジェットモン
ウェザドラモン	ウェザ－モン	ロケットモン	ニュ－スモン	—
タイムモン	ウォッチモン	セ－ブモン	カレンダモン	—
ロアモン	ゲンゴ－モン	オンパモン	デンパモン	ジャミングモン
スコ－プモン	ショットモン	キャメラモン	ロケットモン	—
クラフトモン	カベモン	ゴミモン	エコモン	パズルモン
レイドラモン	ハックモン	プロテクモン	ビ－ポモン	—
デジップモン	ペコモン	ポコモン	セ－ブモン	—
ミエ－ヌモン	ミラ－モン	コピペモン	カベモン	ドロ－モン
ワ－プモン	トリックモン	レ－スモン	ジェットモン	—
サクシモン	カ－ドモン	カリキュモン	バッテリモン	—
ドスコモン	ドカモン	ペロリモン	マッスルモン	—
ブレモン	マッスルモン	カリキュモン	パズルモン	—
コ－チモン	クックモン	カレンダモン	ダイアリモン	—
ウラテクモン	ツブモン	ドカモン	ロ－プレモン	チュ－トモン
エフェクモン	ドロ－モン	ド－ガモン	ライトモン	—
タロットモン	テラ－モン	カ－ドモン	ガシャモン	—
コ－デモン	ミラ－モン	ドレスモン	カイモン	オクショモン
メディアモン	ミュ－ジモン	レコモン	エムシ－モン	ダンスモン
ペガスモン	ラックモン	ガシャモン	マネ－モン	ダイスモン
ドリ－モン	セットモン	スリ－プモン	ヤドモン	—
メディックモン	エイドモン	サプリモン	スパモン	—
ドクモン	ド－ブモン	エイドモン	バイラモン	—
コンサルモン	カケイモン	マネ－モン	ペコモン	エコモン
ライブラモン	ジショモン	ブックモン	セットモン	—

极应用兽

结果	必要应用兽	
ブ－トモン	ロギモン	クラフトモン
シャットモン	ロガモン	タイムモン
グロ－ブモン	ドガッチモン	タイムモン
カリスモン	ソ－シャモン	ゴシップモン
サテラモン	スコ－プモン	トリップモン
コメットモン	ウェザドラモン	ワ－プモン
フェイクモン	ロアモン	エフェクモン
リバイヴモン	レイドラモン	デジップモン
ワルダモン	ミエ－ヌモン	サクシモン
オウジャモン	ドスコモン	コ－チモン
エンタモン	メディアモン	ドリ－モン
バイオモン	ドクモン	メディックモン
ビュ－ティモン	コ－デモン	コンサルモン

神应用兽

结果	必要应用兽	
ガイアモン	グロ－ブモン	カリスモン
ハデスモン	リバイヴモン	バイオモン
ポセイドモン	オウジャモン	ビュ－ティモン
ウラノスモン	エンタモン	フェイクモン
デウスモン	ワルダモン	コメットモン
リブ－トモン	ブ－トモン	シャットモン

队伍编成

在菜单中选择**デッキ→(队伍名称)→デッキを编集する**可以对自己的队伍进行编成，编辑画面左上的**デッキ(ストック)**可以在队伍和库存间切换，将库存里的应用兽拖入“CHIP IN”为加入队伍，在队伍里将应用兽拖入“CHIP IN”就是剔除出队伍，注意队伍有 Cost 上限，应用兽的 Cost 总和不能超过上限，上限会随着玩家的等级提升和完成任务而增加。编成完后点最下方的决定进行保存，接着还要决定队长和重点应用兽，这些应用兽在战斗时会比较容易出现在首页。

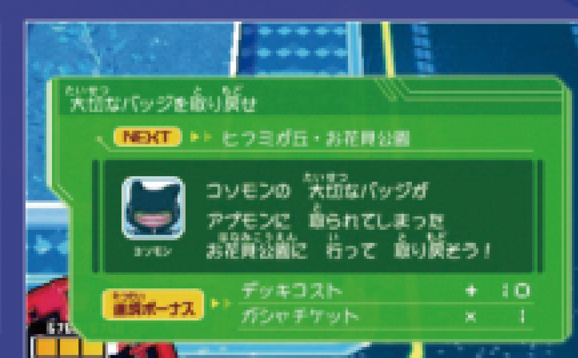


网络竞技场

主角学校的体育馆在 AR 世界中是网络竞技场(**サイバ－アリ－ナ**)，在这里可以进行应用兽对战比赛，其中最重要的就是用来推进流程的**ハイエンド** GP，除此以外还有获得金钱、应用兽碎片和合体**ロック**的比赛，另外还有一些随机发生的限定大会，获得的报酬比一般的比赛多。比赛的规则为 3 连战，全部突破就算胜利。

任务

游戏的流程以任务的形式进行，除了主线的任务外，还有许多支线任务，有些支线任务会在主线中一并触发，其他的则要另行触发，完成任务可以获得应用兽碎片、增加 Cost 等奖励。



地图应用

应用驱动有着各种功能，不过都需要获得特定的应用兽后才会开启。



名称	作用	对应应用兽
アプリト－ク	显示会话等信息	初始获得
ワ－ルドマップ	通过大地图移动到其他地方	随流程开启
占い	提示下一个目的地	テラ－モン
检索	显示现在场所的详细信息	ガッチモン
フィ－ルドボ－ナス	拾获的应用兽碎片数量增加	サクシモン
レアブ－スト	拾获的应用兽碎片的珍稀度上升	エンタモン、ガシャモン、ペガスモン
バッテリ－チャ－ジ	战斗胜利回复少许电池量	エイドモン、バイオモン
ダッシュ	移动的速度提升	ジェットモン、ワ－プモン、コメットモン
ステルス	野生应用兽不会发现主角	ミエ－ヌモン
リザルトボ－ナス	战斗胜利获得的应用兽碎片数量增加	ドカモン、ドスコモン、オウジャモン
ミニマップ	显示当前地区的迷你地图	コンパスモン、トリップモン、サテラモン
ニュ－ス	锁屏时也会显示通知	ニュ－スモン
アリ－ナブ－スト	网络斗技场的限定大会发生几率上升	エムシ－モン
カオス AR	可以进入变异的 AR 世界	通关后
フィ－ルドリブ－ト	ヒフミが丘拾获的碎片种类增加	通关后



流程攻略

序章

物语のはじまり

●可以自由行动后先出房间触发剧情，接受**ミオ**的请求调查她哥哥**ナオト**最近的诡异举动，然后出门前往学校。

●学校在家的左上方，进入校门后直走便会遇到**ナオト**。

●剧情后调查下方的自动贩卖机获得应用驱动(**アプリドライヴ**)。

オンモンとの出会い

●回家后**オンモン**出现，并成为主角的同伴，接着出门点击下屏的 AR **フィ－ルド**按钮进入 AR 世界。

ここはサイバ - アリ - ナ

●根据**オンモン**的提示边调查有感叹号的地方边前进，一直来到学校的体育馆遇到**エムシ－モン**，接着进行战斗和合成应用兽的教学。

●前往操场，进入 AR 世界打败男生后回体育馆向**エムシ－モン**报告可解锁应用兽对战比赛，当前可以参加的级别为**スタ－タ－GP ビギナ－**，如果怕打不过可以先去操场找野生应用兽练练级，做好准备和**エムシ－モン**对话就能开始比赛。完成比赛后按**エムシ－モン**提示去镇上完成 3 个任务（和靠近体育馆门口的**バッテリモン**对话可回复）。

战斗	对手属性
第 1 战	系统
第 2 战	游戏
第 3 战	娱乐

アプモンのいる世界

●从学校出来后一路往下来到喷水公园，和**ミオ**对话开始第一个任务“**ミオのスマホがおかしいの**”，调查她一旁的入口进入 AR 迷宫，一直走到最深处打败**バイラモン**（生命属性）后和再和**ミオ**对话便能完成。

●完成第一个任务后回体育馆和**バッテリモン**对话，接着去 AR 世界的加油站（**ガソリンスタンド**）和那里的**バッテリモン**（系统属性）对战，胜利后触发第二个任务“**バッテリモンのたのみごと**”，这里的 AR 迷宫需要身上携带有系统属性的应用兽才能进入，如没有的话就合成刚才的**バッテリモン**，调查入口按照提示画出一样的线路就能进入 AR 迷宫，在迷宫深处打败**バイラモン**（生命属性）后和**バッテリモン**对话完成任务。

●完成第二个任务后和学校的女同学对话，调查喷水公园内西南的井盖进入下水道，先切换到 AR 世界，再调查下水道东侧的操作盘进入 AR 迷宫，在迷宫里依次打倒**カリキュモン**（工具属性）和**バイラモン**（生命属性）后回到地上和女同学报告完成任务。

エムシ - モンに呼ばれて

●3 个任务都完成后会接到**エムシ－モン**的联络，接下来要返回体育馆。

ナオトとの决战

●在体育馆会到**ナオト**并进行对战，他用的应用兽分别为娱乐、系统、导航、生命和游戏属性，用相应的属性克制不难获胜。

开催に向けて

●打败**ナオト**后序章就告一段落。

F Rank

もうすぐハイエンド GP

●接到**エムシ－モン**的联络赶往体育馆触发剧情。

归ってきてエムシ - モン！

●根据**ナオト**的提示前往加油站和**エムシ－モン**对话，接着开始任务“电气**をプリ－ズ!**”，进入一旁的 AR 迷宫打败**タップモン**（工具属性）后完成。

ハイエンド GP 开幕

●回体育馆和**エムシ－モン**对话开始**ハイエンド** GP **F ランク**的挑战，不过打完赛事还没有结束，还得去镇上寻找该段位的**ランクマスタ－**，将其打败才算完成。



战斗	对手属性
第 1 战	娱乐
第 2 战	社交
第 3 战	娱乐、系统

F ランクマスタ - を探せ

●使用下屏菜单新增的**ワ－ルドマップ**前往**ニコタマ**川，刚到达就要和**マコト**对战，他的应用兽为导航属性。获胜后进入 AR 世界，在中间主马路的南端的男性处可以打听到**ランクマスタ－**的情报，他就在西北的绿地公园内。

オフラインのナゾ

●找到**ランクマスタ－**后触发任务“**オフラインの**原因调查 1”，先和**マコト**对话，然后再和主马路以及**ニコタマ**电机前的几个路人对话，接着触发剧情，和女性对话完后，前往**ニコタマ**电机的停车场调查闪光点进入 AR 迷宫，打败**タップモン**（工具属性）后完成任务。

●在 AR 世界回到绿地公园找**ランクマスタ－**触发任务“**オフラインの**原因调查 2”，接着从北边的桥前往**ニコタマ**川 北地区，刚进入北地区的往左可看到一位黄衣女性，从她这里进入 AR 迷宫，打败**フリックモン**（工具属性）后完成任务。

●调查**ニコタマ**川 北地区便利店（**コンビニ**）前的自动贩卖机触发任务“**オフラインの**原因调查 3”，进入 AR 迷宫打败**スワイプモン**（工具属性）后完成。

●前往**ニコタマ**川 北地区手机店（**ケ－タイショップ**），调查展示台上的手机触发任务“**オフラインの**原因调查 4”，进入 AR 迷宫打败**ジャミングモン**（工具属性）后再回绿地公园向**ランクマスタ－**报告就能完成任务。

F ランクマスタ - とバトル

●和**ランクマスタ－**对话开始升段战，他使用的应用兽为娱乐和系统属性，获胜后晋升到 E 段位。

E Rank

调子が悪いおかあさん

●返回**ヒフミ**が丘后接到主角母亲的电话，她让主角赶紧回家，不过赶到门口时发现电子门打不开，这时触发任务“**ドアが开かない!?**”，进入 AR 世界调查电子门进入 AR 迷宫，打败迷宫深处的**フリックモン**（系统属性）后完成，接着进入家里见到母亲才发现是虚惊一场。

ナゾの女の子と人助け

●从家里出来被谜之女生带到了邻居家前，原来邻居家的电子门也打不开，和邻居对话后，进入AR世界调查电子门进入AR迷宫，打败**スワイプモン**（系统属性）后再和邻居对话完成任务。

次のランクへ

●前往体育馆和**エムシ－モン**对话开始**ハイエンド**GP F**ランク**的挑战。

战斗	对手属性
第1战	导航、生命
第2战	生命、游戏
第3战	生命、游戏

Eランクマスタ－を探せ

●打完赛事得知**ランクマスタ－**叫**ユカリ**，并且还是同校的学生。

ミオと学校探检

●前往学校的教学楼寻找**ユカリ**，遇到**ミオ**后，先到3F北侧的走廊触发剧情，再次遇到**ミオ**后回1F的保健室，进入AR世界和保健室的**バッテリモン**对话，再回3F的连接走廊就会遇到**ユカリ**。原来她就是之前的谜之女生。

セキュリティにアクセス！

●突然学校的电子门系统也出了问题，同时触发任务“学校**のセキュリティ**调查”。先去2F的教室，进入AR世界还会触发任务“**ガッチモンを救え**”，接着到1F的职员室和**ピ－ポモン**（系统属性）战斗。



プロテクモンの目を覚ませ

●战胜**ピ－ポモン**后回2F的连接走廊处调查红色的卷门就能完成“**ガッチモンを救え**”，同时**オンモン**和**ガッチモン**合体为**ロギモン**。

●去2F的教室2-2调查桌上的闪光点，触发任务“**ひらけ屋上へのトビラ**”，进入AR迷宫打倒**タップモン**（系统属性）后完成。

●前往教学楼的屋顶，打倒**プロテクモン**（系统属性）后完成任务“学校**のセキュリティ**调查”。



Eランクマスタ－とバトル

●在教学楼前和**ユカリ**对战，她使用的应用兽为生命和游戏属性，获胜后进入D段位。

D Rank

次のバトルに向けて

●前往体育馆参加**ハイエンド**GP D**ランク**。

战斗	对手属性
第1战	生命、游戏
第2战	游戏、工具、社交
第3战	社交、生命

●完成赛事后先回家，然后再去喷水公园找**ミオ**，接下来的目的地是**ヒフミ**が丘的南地区，位于北地区的南面。

●从AR世界进入南地区，走没多久会遇见**コソモン**，触发任务“大切**なバッジを**取**り**戻**せ**”，前往AR世界的**お花见公园**，调查桥上最右边的灯进入AR迷宫，打败**ライトモン**（工具属性）后再和**コソモン**对话完成任务。

●回体育馆和**エムシ－モン**对话，接着就可以去找**ランクマスタ－**挑战了。

ミハマ港に行こう

●用下屏菜单的**ワ－ルドマップ**前往**ミハマ**港，接着一直往南触发剧情。

水のトラブルご用心

●和水质研究所路口的**ビジネスマン**对话触发任务“水道**をもとに**戻**そう**”。接近水质研究所后，需要选择工具属性的应用兽解决谜题。谜题的玩法为在指定的时间范围内按停计时器，注意中途会无法看到计时器的时间，完成后调查门进入AR迷宫，打败迷宫深处的**ウエザ－モン**（导航属性）后完成任务。

広がる误解

●解决了水质研究所的事件后遇到了**ミハマ**团的成员，不料被他误解为制造事件的元凶，接下来要前往仓库街找**ミハマ**团解释。

ミハマ团の3つの试练

●从**ミハマ**港往南进入仓库街，在西南面找到**ミハマ**团后触发剧情，接下来要完成**ミハマ**团给出的3个任务。

●和现实世界仓库街喷水池前的**ミハマ**团成员对话，触发任务“**ミハマ**团**の**试练**バトル**编”，战胜他后完成，他的应用兽属性为社交和娱乐。

●和现实世界仓库街南面的**ミハマ**团成员对话，触发任务“**ミハマ**团**の**试练**おつかい**编”，接着去和咖啡店（**カフェ**）北面的餐车的店员对话，接着进入AR世界调查餐车进入AR迷宫，打败深处的**クックモン**（娱乐属性）后再和店员对话，最后和给予任务的**ミハマ**团成员对话完成。

●和AR世界仓库街西面的**コソモン**对话，触发任务“**ミハマ**团**の**试练**ニュ－ス**编”，然后和西南面的**レ－スモン**对话，在小游戏中捉到**レ－スモン**后再和**コソモン**报告就能完成任务。



Dランクマスタ－とバトル

●完成3个任务后，和仓库街西南面挡路的**ミハマ**团成员对话进入**ミハマ**团的基地，**ミハマ**团的老大**リョウジ**就是**ランクマスタ－**，他使用的应用兽为社交和导航属性，获胜后升为C段位。

C Rank

C ランクへ升格

●前往体育馆参加ハイエンド GP C ランク。

战斗	对手属性
第 1 战	社交、娱乐
第 2 战	工具、社交
第 3 战	导航、生命、游戏

快进击

●打完比赛后获得ランクマスタ－的挑战权，不过从エムシ－モン处得知ランクマスタ－不知去向。

行方不明の C ランクマスタ－

●从体育馆出来后触发剧情，然后再回体育馆和マコト见面，得知ミオ被诱拐。

ミオ诱拐事件

●前往ヒフミが丘南地区的团地找到元凶ジャミングモン，这里需要解开ジャミングモン的谜题，在 4 个路灯选择出正确的，答案是 C 的路灯，进入 AR 世界调查路灯进入 AR 迷宫攻略完就算完成，之后得知下一个地点是太阳光发电所。

ナオトとバトル

●前往 AR 世界的太阳光发电所，ナオト突然出现要和主角对战，他使用的应用兽为社交、娱乐、导航、生命属性，并且会根据我方的应用兽换上克制属性，最好用不被这几个属性克制的应用兽应战。

ジャミングモンの隐れ家へ

●前往ニコタマ川 南地区的ニコタマ电机，和门口的ナオト对话后进门，这时门会突然关闭，对话中选择“12 の 3”解锁。

●调查桌上的笔记本电脑进入迷宫，打倒レコモン（工具属性）。

●乘坐电梯来到 2 楼，和元凶ジャミングモン（工具属性）战斗。



ミオとバトル！？

●成功救出ミオ后，ミオ要求和主角对战，她使用的应用兽为导航、生命、社交、游戏属性，注意ドスコモン使用ドヒョウフィ－ルド后交换应用兽会受到伤害，

诱拐事件解决

●回体育馆和エムシ－モン对话。

ミオを探して学校へ

●在体育馆触发任务“迷子になる前に”。

●前往 AR 世界的教学楼，先和 1 楼的プロテクモン对话，再和 2 楼的ピ－ポモン对话。

●调查 3 楼北侧的白板进入 AR 迷宫，一直走到最深处迷宫就能脱出，回 1 楼和プロテクモン对话完成任务。

オウジからの依赖

●回体育馆触发任务“ミハマ港のウィルス骚动”。

●前往ミハマ港仓库街的ミハマ团基地和リョウジ后，再去仓库街东北面的服装店（アパレルショップ），进入 AR 世界调查广告后进入 AR 迷宫，打败コ－デモン（娱乐属性）就算完成任务。

●回体育馆报告任务结果，接下来就可以和身为ランクマスタ－的カヨ对战了，她的家位于ヨンゲン通りへ。

ヨンゲン通りへ

●从大地图前往ヨンゲン通り。

●ヨンゲン通り的 AR 世界有很多应用兽挡路，需要在真实世界前往カヨ的家。

バイラモンを追え

●到达カヨ家的门口后触发任务“あやしい自贩机を调べよう”，在 AR 世界调查门口的自动贩卖机进入 AR 迷宫，进入迷宫深处打败コピペモン（系统属性）后完成。

●从迷宫出来后自动触发任务“バイラモン扫讨作战”，接着要分别调查ヨンゲン通り西面、中间空地和东南面停车场的 3 个自动贩卖机，前往 AR 迷宫打败バイラモン（生命属性）就算完成。

C ランクマスタ－とバトル

●从迷宫出来后和カヨ对话开始对战，她使用的应用兽为系统、娱乐、生命属性，打败她就能升为 B 段位。

B Rank

B ランクに升格

●前往体育馆。

サイバ－アリ－ナの不调

●和体育馆内的エムシ－モン对话，挑战ハイエンド GP B ランク。

战斗	对手属性
第 1 战	导航、生命
第 2 战	生命、游戏、工具
第 3 战	系统、导航、生命

B ランクマスタ－を探せ

●和体育馆内的カヨ对话，得知ランクマスタ－叫カゲフミ，住在ヨンゲン通り。

●前往ヨンゲン通り探索，在东北角的墙壁处会触发剧情，接着从カヨ家左边的路往上，进

入ヨンゲン山。

●穿过ヨンゲン山，绕到ヨンゲン通り的另一边，然后从井盖处进入下水道，再穿过下水道就能到达カゲフミ家。

ログの海を渡って

●和カゲフミ家前的カヨ对话后，在AR世界调查カゲフミ家的门口进入AR迷宫，打败里面的クラフトモン（工具属性）后进入カゲフミ家。

●和カゲフミ对话，ロギモン和クラフトモン合体为ブ－トモン。

Bランクマスタ-とバトル

●和カゲフミ进行升格战，他使用的应用兽为工具、社交和娱乐属性，胜利后进入A段位。

A Rank

Aランクに升格

●前往体育馆和エムシ－モン对话，得知通信系统发生了故障，无法进行ハイエンドGP的比赛。

大规模な通信トラブル

●前往AR世界的学校，注意这时AR世界发生异变，会出现更厉害的红色野生应用兽，同时珍稀度比黑色的要高，获得的经验值也更多，有实力的不妨挑战，当然不想打绕开就好。

●在学校1楼教室找到ジャミングモン后进入它身边的AR迷宫并突破。

●在学校2楼教室找到ジャミングモン后进入它身边的AR迷宫并突破。

●在学校3楼教室找到ジャミングモン后进入它身边的AR迷宫，来到深处打倒ゲンゴ－モン（社交属性）。

ロアモンを止めろ

●前往楼顶，被ロアモン转移到操场，再次前往楼顶和ロアモン（工具属性）对战。

一难さって

●回体育馆和エムシ－モン对话，通信系统已经恢复，可以进行比赛。

サイバ-アリ-ナ复活！

●和エムシ－モン对话打完ハイエンドGP Aランク，获得ランクマスタ－的挑战权。

战斗	对手属性
第1战	系统、导航、生命
第2战	生命、游戏、工具
第3战	生命、游戏、工具

マコトの苦恼

●前往找身为ランクマスタ－的マコト，不过此时AR世界发生了异变，需要和マコト协力解决。

ニコタマ川の异变

●前往绿地公园和マコト对话，触发任务"2つのパスワ－ド"，然后去ニコタマ川北地区的公交站（バスロ－タリ－），在AR世界调查电子显示板进入AR迷宫，打败内部的バイオモン（生命属性），接着再去补习班（学习塾），在AR世界调查门口的电子显示板进入AR迷宫，打败内部的ワルダモン（系统属性）后完成任务。

●完成任务后回绿地公园和マコト对话。

Aランクマスタ-とバトル

●和マコト进行升格战，他使用的应用兽为导航、生命属性，获胜晋升为S段位。

S Rank

Sランクに升格

●回体育馆和エムシ－モン对话，此时AR世界再次发生异变，出门后触发剧情后再回来和エムシ－モン对话，接下来要去各个地点解除异变的危机。

町の平和を守れ

●前往AR世界的喷水公园触发剧情，对手是コンサルモン（生命属性），然后进入AR迷宫打败カリスモン（社交属性）解除异变。

●前往ミハマ港的仓库街，在最西面的停车场和リョウジ对话，然后进入AR迷宫打败ビュ－テイモン（生命属性）。

●前往ヨンゲン通り的ヨンゲン山和ミオ对话，然后进入AR迷宫打败フェイクモン（工具属性）。

サイバ-アリ-ナへ急げ！

●返回体育馆和エムシ－モン对话，得知异变信号的源头在学校屋顶。

ふたたび屋上へ

●前往学校屋顶，遇到一同前来的ナオト。

置かれたノ-トPC

●调查屋顶的笔记本电脑进入AR迷宫，在迷宫深处和オウジ对战，他使用应用兽为游戏属性。

黑幕

●再次进入AR迷宫，到深处打败リブ－トモン（神属性），注意战斗战时不要使用异常系和Debuff系技能，这会使其使用强力的神属性技能，不仅恢复状态还能对我方造成不小伤害。获胜后需要再打一次加强版，这次它会使用增加自身必杀槽并降我方必杀槽的技能，这时要注意回复，避免被它的必杀技打倒，熬过这一波后，就可以正常攻略，累积好必杀槽就用必杀技将其击破。

通关后网络竞技场会追加新的比赛，可以继续挑战。



作为《妖怪手表3》资料篇的本作早已在12月15日发售，本篇也同日更新了2.0版本，追加了《寿喜烧》内的“破坏者T”模式，还有一些新的任务与系统的小优化，让整个游戏的流程顺畅了不少。由于本篇的攻略篇幅内容就十分庞大，所以这里只列出与本篇不同和追加的内容，本篇主线流程与系统攻略请参考《掌机王 PLUS》Vol.3。

3DS		
妖怪手表 3 寿喜烧	Level-5	
妖怪ウォッチ 3 スキヤキ	角色扮演	日版
2016年12月15日 本地1人，局域网1～4人，在线1～4人	对应邂逅通信/NFC/扩张右滑杆	
售价为 5184 日元		

文 昴星团　美编 蚊子

更新内容

注意事项

●《妖怪手表3 寿喜烧》为2.0版本，无法与2.0版本以下的《妖怪手表3 寿司・天妇罗》对战和交换，但可以进行联动，2.0版本以下的《妖怪手表3 寿司・天妇罗》无法接收到联动道具。

●存档右下方追加版本号标志，高版本可以继承低版本的存档继续冒险，一旦进行记录后该存档会变为高版本的存档。

●高版本的存档无法复原到低版本。

●低版本的游戏无法使用高版本的存档。

●2.1版本以上的游戏无法与2.1版本以下的游戏联机。

《妖怪手表3》大更新的内容

●追加新任务，第二章即可获得自行车。

●不需要山田雷达（山田レーダー）也能在美国的地图中找到妖怪“アンドロイド山田”。

●在银行每次扫描QR码后，在对话中选择第一项可以继续扫描，无需再和NPC对话。

●在自家睡觉时可以自由设定起床时间（めざまし时计をセットする）。

●追加破坏者T模式，还有相关的剧情与任务。

●主菜单追加“秘宝殿”，需要经过破坏者T模式解锁。

●大幅降低暴击的伤害倍率。

●妖怪大辞典增加新妖怪，增加新种族“阎魔（エンマ）”，在妖怪手枪中的效果与勇敢族（イサマシ）相同。

●可通过任务获得另一版本的封面妖怪和过去只能在变化无常门内挑战的5大怪魔族妖怪。

●东卡修地区和新妖魔都市追加寿喜烧店铺（スキヤキ）。

●食物类道具增加种类“寿喜烧（スキヤキ）”。

●日本线第四章开放云外镜系统后，增加了团团坂道的漂泊小屋（さすらい荘）和大森山神社（おおもり神社）这两个地点。

●联动可获得挑战神妖怪的道具。

●妖乐亭联动增至三条线路，获得的招待券名字不同，每条路线中出现的妖乐铁人和最后获得的食物道具也不一样。

スシすき焼き路线：《寿司》×《寿喜烧》，妖乐铁人为D-レックス，打败后获得“太古のDNA”，最后获得“すしすき焼き御膳”。

天すき焼き路线：《天妇罗》×《寿喜烧》，妖乐铁人为バッド坊や，打败后获得“バッドボール”，最后获得“天ぷらすき焼き御膳”。

すし天ぷら路线：《寿司》×《天妇罗》，妖乐铁人为なまなまはげ，打败后获得“なまだま”，最后获得“すし天ぷら御膳”。

●完成破坏者T模式的迷宫“あやしい地下室”后，能获得挑战神秘传说级妖怪的道具“シヴァラクストーン”和“ノストラダマスストーン”（2.2版追加）。

●前往邮局最右侧前台，选择第一项能领取开启新任务的道具“スタジオ・パス”（2.2版追加）。

●卖出道具时，若自身持有金钱已达到最大值会出现提示（2.2版追加）。

《妖怪手表3 寿喜烧》的特征

●可同时获得《妖怪手表3 寿司》和《妖怪手表3 天妇罗》图鉴最后的限定传说妖怪。
●有版本限定任务和妖怪。
●在第二章可选择对应的《妖怪手表3 寿司・天妇罗》封面妖怪，之后只能触发所选妖怪的一系列剧情和任务。
●第五章进入马克拉纳洞窟前有分支，可选择《妖怪手表3 寿司・天妇罗》的妖怪英雄，之后只会出现所选版本的英雄，后期也只能与他们成为伙伴。

第二章获得自行车的方法



美国线请参考追加任务篇的“エマとレベッカのじてんしゃ特训”。日本线则要剧情进入第二章，开启“妖怪情报站”系统后回家找USA兔对话，情报站新增关于自行车的情报，前往樱花中央市的运搬通路，打败3个妖怪“ナンデナン”后去樱花中央地下街找委托人对话即可获得“フレッシュライムな自转车”，解锁自行车系统。

秘宝殿



秘宝殿在完成破坏者T模式的第一个遗迹后解锁，可使用在破坏者T模式中获得的秘宝对妖怪进行强化。

秘宝名称	说明
レベウプの秘宝	使所选的妖怪获得大量经验值
マキシコンの秘宝	使所选的魂等级提升至最高
ワザキワムの秘宝	使所选妖怪的招式、必杀技等级提升至最高
アゲランクの秘宝	使S级以外的妖怪的级别提高1阶段，可多次消耗该秘宝连续升阶。受作用的妖怪会留在秘宝殿内，最多能容纳8只妖怪。升阶之后能免费让其级别降低1阶，或选择级别重置（ランクリセット）消除升阶效果。级别还原到原本级别时，该妖怪会自动退出秘宝殿

禁断の果实

在追加破坏者T模式后，该模式某些关卡的Nu-Parts中有几率鉴定出回复道具“禁断の果实”，被“禁断の果实”投食的妖怪，战斗之后必定能成为伙伴，捉野生妖怪和每日战斗的妖怪非常有用。

游戏联动

联动方法与本篇一样，需要在游戏标题菜单处选择“妖怪ウォッチれんどう”联动，获得的道具根据版本而不同。

《寿司》×《寿喜烧》：妖乐亭招待券“スシすき烧き”、破坏者T模式限定迷宫道具“先代阎魔大王の手形”。

《天妇罗》×《寿喜烧》：妖乐亭招待券“天すき烧き”、破坏者T模式限定迷宫道具“觉醒日ノ神の手形”。

《寿司》×《天妇罗》：妖乐亭招待券“すし天ぷら”、破坏者T模式限定迷宫道具“ぬらり神の手形”。

任一版本与其他两个版本全部联动后，能额外获得破坏者T模式限定迷宫道具“觉醒エンマの手形”。

破坏者T模式

破坏者T模式需要在新地图Nu大陆内进行，在这里同时有游戏主线通关后的剧情，想要完美体验破坏者T模式的内容，还需要先把游戏主线通关。

Nu大陆



Nu大陆上分布着几个可探险的迷宫遗迹，需要操作主人公在大陆找到它们才能前去探险。完成迷宫“あやしい地下室”后会随机到达Nu大陆内7个边缘区域的任意一处，前往该地区的大门即可解放该区域，以后就能操作主人公在这里寻找新的遗迹了。

遗迹



在Nu大陆上共有7座遗迹，其中ゼンポコ・エイフン、ヌフ王の墓、ヌシス神殿、ヌヌビス像、ヌ-ピラミッド、ヌフィンクス里迷宫为普通迷宫，只要发现了就能进入探险，不过ヌフィンクス内的迷宫内容会根据游戏版本而不同。ヌ-天阁为特殊遗迹，只有发现它后，才能进入限定迷宫和妖气迷宫。

石碑



在Nu大陆内藏着7个石碑，调查它们可以挑战主线剧情中的7位BOSS，战胜之后会获得该BOSS的塑像，回到营地与布力队长右侧的雪女对话，就能摆放这些塑像，为探险队增加BUFF。每个石碑每天均可挑战一次，里面的BOSS都是强化了HP和攻击力之后的版本，战后经验值和金钱也会对应增加，务必要在队伍实力足够强之后再去挑战。

BOSS的塑像和BUFF	
塑像名	效果
モーソーもんもん	全员妖力增加5%
ヤーメルン邪先生	全员HP增加5%
やぶれかぶれ院长	全员获得经验值增加5%
ヨップくん	全员力量增加5%
ベッティーさん	交友机会的几率增加5%
カミナラス五郎	全员全能力增加5%
魔・インジャネーノ	宝箱出现Nu-Parts的几率增加5%

破坏者营地

破坏者 T 模式的一切功能都在营地内实行，以下是营地的所有功能与相关 NPC 的介绍。

ブリー队长：位于营地帐篷前，与其对话即可选择关卡，确认后选择出动即可展开探险。

ホノボーノさん：位于营地帐篷右前方，与其对话后进入编队界面。

でんじん亲方：位于营地帐篷内，与其对话使用秘宝殿功能。

ふぶきちゃん：位于营地帐篷前，拿到BOSS塑像后与其对话可以摆放塑像，让队伍获得BUFF。

ウィスパー：位于营地下方的吉普车旁，与其对话选"日记を书く"进行记录，或选择"ヘルプを见る"查看帮助。

うんがい镜：位于营地箱子右侧，与其对话使用云外镜系统。

阳气なヨースケ：发现ヌ-天阁后出现，位于营地右下方的棕树旁。对话选第一项可消耗妖气碎片（妖气のつぶ）换取T妖气，选第二项则为解放特典奖章内含的妖气。

T妖气

T 妖气和美国扭蛋机旁温德福处换来的妖气不同，仅作用于破坏者 T 模式中，而且对下一次的探险全程起效，不过最多只能让一种妖气附身。下面列出所有 T 妖气的内容。

妖气名	需要碎片	作用
いたずら妖气	3	能够看见陷阱
やまびこ妖气	3	无限耐力
うきうき妖气	5	掉落道具增加
くちぶえ妖气	5	容易出现持有宝箱的敌人
しゃくねつ妖气	5	可挑战しゃくねつの迷宫
やみ妖气	5	《寿喜烧》版限定，可挑战やみの迷宫
いなずま妖气	5	《天妇罗》版限定，可挑战いなずまの迷宫
あらなみ妖气	5	《寿司》版限定，可挑战あらなみの迷宫
つむじかぜ妖气	5	可挑战つむじかぜの迷宫
すなあらし妖气	5	可挑战すなあらしの迷宫
ひかり妖气	5	可挑战ひかりの迷宫
ふぶき妖气	5	可挑战ふぶきの迷宫
てんぷら妖气	8	《天妇罗》版限定，全员HP增加
すし妖气	8	《寿司》版限定，完成迷宫后获得的经验值大幅增加
だいきち妖气	10	宝箱内Nu-Parts出现率大幅增加
おうごん妖气	8	宝箱内Nu-Parts出现率增加
げっこう妖气	5	完成迷宫后获得的经验值增加
えんま妖气	10	敌人出现交友机会的几率增加

破坏者T的操作方式

按键	作用
滑杆	选择选项/角色移动
十字键↑	选择治愈招式目标
十字键↓	选择治愈招式目标
A	招式1
X	招式2
Y	招式3
移动时长按B	奔跑
L/R	转动视角
Start/Select	收集菜单
New 3DS追加操作	
ZL	锁定模式（仅限BOSS战）
ZR	使用必杀技

模式玩法

在破坏者 T 模式下，玩家要选择 4 只妖怪进入副本，以即时战斗的方式闯关，一直走到最后一层并打败迷宫守护者才算闯关成功。玩家只能选择队伍中的一只妖怪进行操作，但可以点击下屏的妖怪头像更换操作对象。每种妖怪均有 1 种普通攻击、2 种招式、1 种技能和 1 种必杀技，这些都是组成队伍时需要慎重考虑的项目。



游戏界面

1.探索剩余时间
2.已获得的金币
3.队员HP槽
4.敌人HP槽
5.妖气槽
6.招式列表
7.地点名称
8.队员头像
9.背包
10.发信号

图标信息

图标	含义
	宝箱
	陷阱
	敌人
	可成为伙伴的妖怪
	战斗道具
	金币

探索剩余时间

这里的时间指的是每层迷宫的探索时间，固定为 10 分钟，BOSS 战则为 15 分钟。探索时间用尽，则算探险失败，只要能及时进入下一层迷宫，时间就会被重置。另外，打完 BOSS/BIGBOSS 或从"あやしい地下室"回到 Nu 大陆时，玩家的探索时间只有 1 分钟，若 1 分钟内玩家没有脱出 / 找到通往营地的大门，那么就会强制脱出 / 回到营地。

HP&复活

队员的 HP 只要耗尽就会倒下，此时需要跑到它身边长按 B 键，把读条蓄满将其复活，否则该单位会在读条清空时离开迷宫。玩家操作的角色倒下时，连打 B 键能够维持读条不减，但无法积累读条，还是需要队友救助才能复活。一旦队伍全员都倒下，那么这次迷宫任务就算失败。

招式

妖怪的招式 1 均为普通攻击，分为攻击（1Hit）、三段攻击（3Hit）、弓矢（1Hit）、火箭飞拳（1Hit）四种，注意弓矢和火箭飞拳为远程攻击。所有招式都有 CD（冷却时间），CD 中该招式的图标呈灰色，战斗时要注意。有不少招式可以蓄力，这些招式的图标旁有标注"ため OK"的字样；还有一些招式能够长按持续发动，这些招式的图标旁则标注"なかおし"的字样。

必杀技



每次攻击打中敌人，都会给积攒上下两屏的妖气槽，集满之后点击下屏的妖气槽即可发动必杀技，每种妖怪的必杀技各不相同，其威力与效果可以在妖怪信息界面查看。

接受任务

在布利队长处可以选择在 NU 大陆上已发现的遗迹进行探索。可选择的迷宫共分为遗迹、限定、妖气三大类。

遗迹：无需消耗物品即可探索的迷宫。

限定：需要消耗道具才能进入的特殊迷宫。

妖气：使用妖气后才能进入的特殊迷宫。



任务选择界面

1.任务名称
2.迷宫层数
3.推荐队伍等级
4.BOSS妖怪
5.迷宫中会出现的杂兵妖怪
6.NU-Parts可鉴定出的物品
7.遗迹名称
8.关卡列表

联机游玩

在营地里点击触碰下屏底的“だれかと协力する”即可联机，第一项为与附近的人联机，第二项则为联网联机。联机时可按下屏的“自分で募集する”创建房间，其他玩家只要在下屏列表处加入该房间即可。一个房间最多容纳 4 人，2 人联机时，队伍剩下两名队友分别由两人小队的第二名妖怪代替；3 人联机的最后一名队友由接任务一方队伍的第二名妖怪代替。当一名玩家队伍内的成员全部升天后，就只能观看其他玩家战斗。

房间内的玩家都可以选择关卡，选好后其他玩家在ブリ - 队长处选择“准备 OK ！”,接任务方选择“出动 !”即可。关卡中敌人、宝箱、战斗道具、陷阱的位置同步但状态不同步，也就是说从宝箱内获得的道具、敌人掉落的战斗道具会不一样，玩家 A 开宝箱不会令玩家 B 的宝箱消失，但只要有人进入下一个楼层，那么其他玩家都会一起前进，确认好队友是否已经把东西拿完再前进吧。

编成队伍

在营地帐篷右侧的妖怪“ホノボ – ノ”处就能进行编队，

队伍等级

队伍的总体强度根据下屏右上角的队伍等级（チ - ムレベル）而定，队伍等级越高，我方的妖怪就越强。大部分迷宫都有推荐等级，队伍等级比推荐等级高的话，宝箱内出现 Nu-Parts 的几率也随之变高。部分迷宫的推荐等级为“？”，这种迷宫内的敌人等级随我方的队伍等级而变化，掉落物品的品质也会随其变化。当队伍等级为 100 时，在推荐等级“？”的迷宫内收到的伙伴等级几乎都为 99。

队长

队伍的第一个位置即为队长，担任队长的妖怪等级越高，队伍等级也会相对提高，除此之外并没有其他作用。

队伍职位

上屏中每个妖怪信息界面的右上方标明了它在队伍中担当的职位。A(アタッカ -)为进攻单位 负责输出 ;H(ヒ - ラ -)为医疗单位，负责队友 HP 的回复工作 ;T (タンク) 为防御单位，负责展开护盾帮队友抵御伤害 ;R (レンジャ -) 为游击单位，输出不高，但有较为强力的辅助招式。职位的搭配不会对队伍等级产生影响，可根据玩家的战术喜好进行配置。



装备

队伍成员的装备是影响队伍等级的最大因素，即使一开始全员 99 级，凑出来的队伍等级也不过 20。只要装备了后期迷宫掉落的高质量装备，即使全员只有 1 级，也能凑出级别很高的队伍等级。

队员能力&技能

队员的能力值随着自身等级而提升，不过 HP 量随级别和队伍等级而变，只要装上好的装备一样能战斗。

战术设定

在编队界面，点击队员可以选择“さくせん”设定它的攻击倾向。おまかせ为随意 ;集中こうげき会让队友集中攻击与队长相同的目标 ;強いヤツを狙う会让队友优先攻击 BOSS 等强敌 ;弱いヤツを狙う则是以清理杂兵为主。

队伍搭配推荐



挑选队友时，尽量以高级别的妖怪为主，因为级别高的妖怪能力值也高。虽然队伍职位分为 4 种，但实际上防御单位的作用并不大，不如换成输出单位增加效率，所以建议搭配构筑为 AAHR。输出单位和回复单位的挑选以招式为准，招式分物理攻击和妖术两种，建议使用至少有 1 招物理攻击的妖怪，因为妖术要蓄力使出，而且 CD 偏长，不如直接物攻实在。回复招式由于全属妖术，所以尽可能选择会多个回复招式的妖怪，这里建议用 S 级的“心オバア”，它不仅能满足以上条件，其技能可以让我方全员的 HP 缓缓回复，是非常强力的回复单位。游击单位的选择主要看技能，以作用于全队的效果为准。如果想多拿 Nu-Parts ,建议使用大辞典解封的传说级妖怪“ばたん Q”;如果要快速过关，则建议使用剧情中获得的自定猫“マッ

サラニャン"，它不仅能探知每层楼梯的位置，自身还是个输出单位，一举两得。

当玩家联动获得神妖怪后，输出工作只要交给神妖怪即可，因为它们都有"神の刃"这一威力高达 200 的物攻招式，普通杂兵基本一招收拾，必杀技的威力也很高，是打 BOSS 的利器，它们还会不定期生成战斗道具，十分方便。觉醒日ノ神的技能还能看全地图，宝箱和楼梯的位置一目了然，简直是该模式的必备配置。ぬらり神是强力的单体角色，无论是输出、回复、速度都非常拔尖，即使单闯迷宫也能轻易过关。

笔者最终的配置如下，前面三只都是神妖怪，最后两只均为大辞典解封的传说妖怪：

觉醒エンマ（输出）+ ぬらり神（回复 + 输出）+ 觉醒日ノ神（输出 + 看地图）+ ばたん Q（Nu-Parts）/ イケメン犬（回复 + 交友）

迷宫

迷宫内有各种杂兵妖怪和陷阱机关，由于每一层的迷宫地形随机生成，所以陷阱、敌人和金币的位置无法准确判断。玩家在迷宫里要做的事情就是尽快找到通往下一层的楼梯，当然也可以把该层的所有金币和宝箱全部搜刮完再走。迷宫内的敌人会自动刷新，所以无需以清理全敌人为目标。另外，迷宫每隔 5 层就会出现一个 BOSS，进入前要做好战斗的准备。

杂兵妖怪

每个迷宫都会出现杂兵妖怪，将其打败有几率掉落战斗道具，还有较低的机会出现交友机会（ともだちチャンス），完成简单的音乐小游戏即可拿到它们的妖怪奖章。有些妖怪会带着宝箱到处游走，将其打败必定出现宝箱，以寻宝为目的的玩家看到这样的妖怪就不要错过了。

迷宫守护者

迷宫守护者分为"BOSS"和"BIGBOSS"两种。BOSS 的攻击方式与普通妖怪无异，除了体型变大外没有任何区别，绕后攻击基本就能顺利击杀；BIGBOSS 的攻击方式则与 BOSS 不同，不仅攻击欲望强烈，还能用范围极大的招式重创对手，但它们在使出某些招式时会露出破绽，成功破解这些招式能创造出时间极长的硬直，为我方提供反击机会。



陷阱机关

迷宫里有多种机关，在一般情况下只有踩中过一次才会显形。这些陷阱都会阻碍玩家的探索进程，使用道具"ワナミエ - ル"即可在下屏地图上显示当层的所有陷阱（需要开发地图）对攻关十分有帮助。

陷阱种类

例图	效果
	掉落道具砸晕目标
	随机传送至该层的任意地点
	伸出铁刺给予伤害
	上屏暂时变暗
	上屏的界面信息暂时消失
	探索剩余时间减少2分钟
	一段时间内走路会打滑
	靠近后会爆炸的地雷，另有伤害更高的金色版本

宝箱

有时于迷宫内能看到宝箱，在里面能找到各种各样的物品，大致分为道具、战斗装备、战斗道具、Nu-Parts 四种。

Nu-Parts

Nu-Parts 相当于未鉴定的宝物，只能在宝箱内找到。Nu-Parts 可鉴定出来的道具在任务信息里有标注。



战斗道具

战斗道具只能在破坏者 T 模式内使用，活用这些道具能使探险难度降低不少，下面就列出这些道具的图标和效果。其中联动武器 / 联动防具均需要通过 Nu-Parts 鉴定获得。

图标	名称	类别	说明
	见习いの刀	武器	攻击力：10～20
	すご腕の刀	武器	攻击力：30～40
	剑豪の刀	武器	攻击力：50～60
	大泥棒の刀	武器	攻击力：70～80
	妖魔刀	武器	攻击力：100～110
	海贼王の刀	武器	攻击力：130～140
	魔王の剑	武器	攻击力：160～170
	雷切	武器	攻击力：190～210
	新月刀	武器	攻击力：220～250
	武神乱击丸	武器	攻击力：250～300
	妖刀・猫丸	联动武器	攻击力：250～300
	F型波动炮	联动武器	攻击力：200～230
	宇宙パンチ	联动武器	攻击力：170～190
	蛇枪・からす丸	联动武器	攻击力：200～230
	白犬の杖	联动武器	攻击力：150～160
	幸运の天球仪	联动武器	攻击力：150～160
	同田贯・冬猫	联动武器	攻击力：170～190
	九尾の双剑	联动武器	攻击力：200～230

图标	名称	类别	说明
	朱犬の书	联动武器	攻击力：150～160
	百斩斧·赤猫	联动武器	攻击力：250～300
	知识人の大弓	联动武器	攻击力：250～300
	雪姬の杖	联动武器	攻击力：170～190
	凭依教典	联动武器	攻击力：170～190
	ウォッチGトレジャ–	联动武器	攻击力：220
	まるい盾	防具	攻击力：10～20
	铁の盾	防具	攻击力：30～40
	银の盾	防具	攻击力：50～60
	兵长の盾	防具	攻击力：70～80
	圣骑士の盾	防具	攻击力：100～110
	水晶の盾	防具	攻击力：130～140
	真实の盾	防具	攻击力：160～170
	传说の盾	防具	攻击力：190～210
	英雄王の盾	防具	攻击力：220～250
	海神の盾	防具	攻击力：250～300
	円阵猫盾	联动防具	攻击力：250～300
	チョコボ–	道具	ロボニャン的专属产物。回复50HP
	うめおにぎり	道具	回复100HP
	あいじょう天むす	道具	回复200HP
	まんたんおにぎり	道具	回复所有HP
	スタミナム	道具	短时间内耐力不减
	スタミナムアルファ	道具	一段时间内耐力不减
	スタミナムグレ–ト	道具	长时间内耐力不减
	ちからのおふだ	道具	一段时间内攻击力小幅上升
	パワフルのおふだ	道具	一段时间内攻击力上升
	超力のおふだ	道具	一段时间内攻击力大幅上升
	ようりょくのおふだ	道具	一段时间内妖力小幅上升
	ずのう的なおふだ	道具	一段时间内妖力上升
	知力のおふだ	道具	一段时间内妖力大幅上升
	まもりのおふだ	道具	一段时间内防御力小幅上升
	动じないおふだ	道具	一段时间内防御力上升
	守护のおふだ	道具	一段时间内防御力大幅上升
	でんぱくトラップ	道具	在原地放置令BIGBOSS短时间内无法行动的陷阱
	でんじんトラップ	道具	在原地放置令BIGBOSS一定时间内无法行动的陷阱
	はつでんしんトラップ	道具	在原地放置令BIGBOSS长时间内无法行动的陷阱
	メラメラボム	道具	在原地放置定时炸弹，爆炸会波及我方

图标	名称	类别	说明
	ス–パ–メラメラボム	道具	在原地放置伤害较高的定时炸弹，爆炸会波及我方
	ウルトラメラメラボム	道具	在原地放置伤害极高的定时炸弹，爆炸会波及我方
	ロボニャンパンチ	道具	对目标放出火箭飞拳，固定造成150伤害
	ロボニャンパンチF	道具	对目标放出火箭飞拳，固定造成300伤害
	ゴルニャンパンチ	道具	对目标放出火箭飞拳，固定造成500伤害
	フォ–スバスタ–	道具	向正前方射出连续伤害的激光
	フォ–スバスタ–G	道具	向正前方射出连续伤害较高的激光
	フォ–スバスタ–GX	道具	向正前方射出连续伤害极高的激光
	ジミ–フィ–ルド	道具	让使用者短时间内隐身，不会被敌人发现
	カゲロ–フィ–ルド	道具	让使用者一段时间内隐身，不会被敌人发现
	カイムフィ–ルド	道具	让使用者长时间内隐身，不会被敌人发现
	みがわり人形	道具	拿在身上时，即使被打倒了也会以残留1点HP的状态复活。直接使用可回复少量HP
	みがわりパペット	道具	拿在身上时，即使被打倒了也会以残留较少HP的状态复活。直接使用可回复少量HP
	みがわりだるま	道具	拿在身上时，即使被打倒了也会以残留较多HP的状态复活。直接使用可回复少量HP
	ラブフエモロン	道具	微微提升范围内敌人成为伙伴的几率
	ゲキラブフエモロン	道具	提升范围内敌人成为伙伴的几率
	オニラブフエモロン	道具	大幅提升范围内敌人成为伙伴的几率
	ワナミエ–ル	道具	可看见地上的陷阱（下屏也会显示）
	まるみえ地图	道具	能查看所在楼层的全地图
	キレキレ玉	道具	提升使用者的武器攻击力3点
	カチカチ玉	道具	提升使用者的武器防御力3点

武器&防具的技能

在探险中掉落的武器和防具有几率附带技能，而联动武器和联动防具则固定附带技能，下面是这些技能的说明。

技能名	所属类别	说明
魔弹	武器	普通攻击的最后一招附带向前射出的能量弹
炎阵	武器	在周围展开炎阵，于阵内的敌人会持续受到伤害
冲击	武器	普通攻击附带冲击波
冰玉	联动武器	雪姬の杖、F型波动炮、白犬の杖、知识人の大弓专属技能。普通攻击的最后一招附带向前扇形射出的3发冰弹
金货	联动武器	凭依教典、朱犬の书专属技能。持有者能在下屏地图中看到金币的所在位置
黄金	联动武器	ウォッチGトレジャ–。效果为魔弹+金货
刀阵	联动武器	宇宙パンチ、百斩斧·赤猫、九尾の双剑专属技能。同炎阵
斩击	联动武器	同田贯·冬猫、蛇枪·からす丸、幸运の天球仪、妖刀·猫丸的专属技能。普通攻击的最后一招附带远距离的剑气
攻めバリア	防具	普通攻击时在身边展开降低伤害的防护罩
罠バリア	防具	无效一次陷阱的影响
移动バリア	防具	奔跑中于面前展开降低伤害的防护罩
无敌バリア	联动防具	円阵猫盾专属技能。自身周围出现能抵消一次伤害的防护罩，防护罩消失后一段时间会再生

金币

在迷宫里能找到数枚金币，探险结束后，每 1 枚金币就会换算成 1.00 美元 /100 日元。每当集齐 100 枚金币后，就会消耗 100 枚金币并在原地出现“祝福房间”的入口，是要金币还是道具，就看玩家的选择了。

祝福房间的玩法

在祝福房间内，玩家只需要操作 1 只妖怪接住从天而降的寿司、天妇罗、寿喜烧即可，根据在限定时间内获得的分数能获得宝箱作为奖励。每次接到食物都能给该妖怪加 1 分，接到对应版本名称的食物则加 2 分。掉落的道具中还有炸弹和骷髅，被炸弹炸到，或者接到骷髅的话要扣 3 分。炸弹具有范围伤害，看见了就要立即远离。



得分与宝箱

得分	宝箱	内容
20以下	普通の宝箱	道具、Nu-Parts（低）
20～39	铜宝箱	道具、Nu-Parts（中）
40～49	银宝箱	道具、Nu-Parts（高）
50以上	金宝箱	Nu-Parts

深层迷宫



完成每个遗迹的关卡后（选关界面标注“クリア”），就会出现该遗迹的深层迷宫。深层迷宫的层数都非常多，层数越高，高级别妖怪的出现数量也越多。每隔 5 层会随机出现 1 ～ 2 个 BOSS 或一个 BIGBOSS，战胜之后可选择“连战”继续或“脱出”离开迷宫（迷宫信息里的 S 级妖怪往往要连战 5 次左右才会出现）。在迷宫中探险失败时不会鉴定所获得的 Nu-Parts，是否需要 Nu-Parts 鉴定出的稀有道具全看玩家的选择，但需要打完迷宫的所有楼层才算完成该迷宫。

全迷宫信息

遗迹迷宫

注：遗迹ヌ-ピラミッド需要完成ゼンポコ·エイフン、ヌシス神殿、ヌヌビス象、ヌフ王の墓的关卡才会开启。遗迹ヌフィンクス的内容根据版本而异，ヌフィンクス スキノクチ对应《寿喜烧》，ヌフィンクス ニギリテ对应《寿司》，ヌフィンクス アゲテ则对应《天妇罗》。

迷宫名称	あやしい地下室		
开放条件	无		
层数	5	推荐等级	?
目击妖怪	りゅーくん、ノガッパ、ツチノコ、ハナホ人		
Nu-Parts鉴定物品	Sスト-ン、カ-メンスト-ン、パンドラスト-ン、ゴ-キングスト-ン、リアクションスト-ン、ニャステトスト-ン、ズラピススト-ン、ノストラダマススト-ン、シヴァラクスト-ン		
守护者	BIGBOSS：八つ裂鬼		
攻略要点	BOSS在出招前都有较长时间的准备动作，看到后立即回避即可。较难对付的就是它的突进技能“突击の千切り”，若没有及时绕到其背后，则会受到连续伤害，战斗时切忌不要贪刀。BOSS的HP被削减到一半后必定会跑到场地中间使用“八つ裂鬼谢肉祭”，这招并不难躲，但在这之后BOSS的两个头部分离，成为独立的杂兵单位战斗。头部的喷火攻击非常强力，一定要优先解决。把头部全部清理后，BOSS就会露出大破绽，给我方提供输出的机会		

迷宫名称	センポコ·エイフン①		
开放条件	找到遗迹“センポコ·エイフン”		
层数	5	推荐等级	5
目击妖怪	やめたい師、はなしカミ、やきモチ、ダラケ刀		
Nu-Parts鉴定物品	ありがた～い汉方【回复道具】、ギガヘルツ玉【合成道具】、リアクションスト-ン【道具】		
守护者	BIGBOSS：ガラクタリアン		
攻略要点	BOSS面对正面攻击的招式很多，战斗时要多绕后。给予BOSS足够伤害就能打碎它的装甲，令其暂时无法行动		

迷宫名称	センポコ·エイフン②		
开放条件	完成迷宫センポコ·エイフン①		
层数	5	推荐等级	8
目击妖怪	オタカラもどき、もうせん和尚、やきモチ、ダラケ刀		
Nu-Parts鉴定物品	ありがた～い汉方【回复道具】、火焰土器【合成道具】、オタカラもどき【妖怪】		
守护者	BOSS：怒气ドキ土器		
攻略要点	由于BOSS的普通攻击与普通杂兵无异，所以只要绕后即可轻松将其打败。		

迷宫名称	センポコ·エイフン③		
开放条件	完成迷宫センポコ·エイフン②		
层数	5	推荐等级	10
目击妖怪	オタカラもどき、ちからモチ、しょうブシ、ベンケイ		
Nu-Parts鉴定物品	ワザキワムの秘宝【道具】、禁断の果实【回复道具】、モズク先生【妖怪】		
守护者	BOSS：まんまミ-ラ		
攻略要点	无		

迷宫名称	センポコ·エイフン④		
开放条件	完成迷宫センポコ·エイフン③		
层数	5	推荐等级	15
目击妖怪	オタカラもどき、がらあきん坊、たらいまわし、やきモチ		
Nu-Parts鉴定物品	ワザキワムの秘宝【道具】、ガシャどくろ【妖怪】、禁断の果实【回复道具】		
守护者	BIGBOSS：ドグシャッコ-		
攻略要点	BOSS的攻击手段较为丰富，而且经常瞬间移动，最好在它发动攻击时再进行反击。它的技能“咒物封印の仪”还会用四面石板围住目标，需要连续攻击石板才能将其打破。其近身攻击“丰穰の仪”攻击速度很快，在正面的话较为危险，绕后打法依旧可靠。当目标位于远处时，BOSS有几率使用让面前扇形范围敌人眩晕的技能“魔よけの义”，使用这招前它有个手舞足蹈的准备动作，趁机绕后即可避开。BOSS的HP被削减到一半以下时，用石板困住目标之后有很大几率使用直线攻击的必杀技“ジボシン虹光线”，等它行动完毕后只要攻击它一次，就能令其陷入长时间的硬直		

迷宫名称	センポコ·エイフン⑤		
开放条件	完成迷宫センポコ·エイフン④		
层数	40	推荐等级	15
目击妖怪	S级妖怪在45层后出现 いのちとり、鬼食い、きらめ鬼、こまスリー		
Nu-Parts鉴定物品	ワザキワムの秘宝【道具】、ガシャどくろ【妖怪】、禁断の果实【回复道具】		
守护者	？？？		
攻略要点	无		

迷宫名称	ヌフ王の墓①		
开放条件	找到遗迹“ヌフ王の墓”		
层数	5	推荐等级	15
目击妖怪	ふじのやま、まんまミーラ、ドクロ袋、しゃれこ婦人		
Nu-Parts鉴定物品	ありがた～い汉方【回复道具】、真っ赤なハイビスカス【合成道具】、ゴ-キングスト-ン【道具】		
守护者	BIGBOSS：Gパパ-ン		
攻略要点	BOSS有大部分招式波及自身周围，近战最好用灵活的单位应战，用擅长妖术的妖怪效果更佳。BOSS的HP被削减到一半以下时就会使用横向范围的必杀技“爱のGビタ-ン”，在这之后它会暂时倒地不起，这时集中火力攻击其右手技能打出硬直状态		

迷宫名称	ヌフ王の墓②		
开放条件	完成迷宫ヌフ王の墓①		
层数	5	推荐等级	20
目击妖怪	まんまミーラ、ハク、まぼ老師、トオセンボン		
Nu-Parts鉴定物品	ありがた～い汉方【回复道具】、まんまミ-ら【妖怪】、传统のあみ伞【合成道具】		
守护者	BOSS：大化ケット		
攻略要点	无		

迷宫名称	ヌフ王の墓③		
开放条件	完成迷宫ヌフ王の墓②		
层数	5	推荐等级	25
目击妖怪	まんまミーラ、かげ老師、イガイガグリ、さむガリ		
Nu-Parts鉴定物品	マキシコンの秘宝【道具】、禁断の果实【回复道具】、ハニワ【合成道具】		
守护者	BOSS：ガリ王子		
攻略要点	无		

迷宫名称	ヌフ王の墓④		
开放条件	完成迷宫ヌフ王の墓③		
层数	5	推荐等级	30
目击妖怪	まんまミーラ、チクチクウニ、くろがねセンボン、ドウカク		
Nu-Parts鉴定物品	マキシコンの秘宝【道具】、つられたろう丸【妖怪】、发卖延期の书状【合成道具】		
守护者	BIGBOSS：ス-パ-店长		
攻略要点	BOSS本身的强度不高，只要绕后攻击，看到其跳起来后立即走位避开砸落攻击即可。BOSS有时会跑到场地中间使用技能“レジ应援かも-ン！”召唤多个僵尸支援，召唤时是我方输出的好机会，不过在这之后一定要尽快清理僵尸，以免被干扰。BOSS的必杀技“投卖りタイムセ-ル”会在随机地点落下僵尸，要看清楚地面的提示回避。必杀技过后，BOSS陷入疲惫状态，只需一招就能将其打出硬直		

迷宫名称	ヌフ王の墓⑤		
开放条件	完成迷宫ヌフ王の墓④		
层数	60	推荐等级	25
目击妖怪	S级妖怪在50层后出现 プラチナカク、ゴルニャン、うみぼうず、雷神		
Nu-Parts鉴定物品	マキシコンの秘宝【道具】、神话のゆびわ【装备】、ブラックこけし【换金道具】		
守护者	？？？		
攻略要点	无		

迷宫名称	ヌシス神殿①		
开放条件	找到遗迹“ヌシス神殿”		
层数	5	推荐等级	20
目击妖怪	歌ウナギ、キュン太郎、キライギョ、おもいだスッポン		
Nu-Parts鉴定物品	のぼせトンマン【妖怪】、ありがた～い汉方【回复道具】、ニャステトスト-ン【道具】		
守护者	BIGBOSS：のぼせトンマン		
攻略要点	BOSS的行动较为缓慢，普通攻击和喷火只打自身前方，绕后攻击即可。HP被削到一半时，会跑到场地中间释放让自身周围随机地点起火的必杀技，此时BOSS自身被火焰缠绕，万万不可近身。必杀结束后BOSS就会出现破绽，赶快反击吧		

迷宫名称	ヌシス神殿②		
开放条件	完成迷宫ヌシス神殿①		
层数	5	推荐等级	25
目击妖怪	サンタク老師、ホノボーノ、じめりんぼう、ミチクサメ		
Nu-Parts鉴定物品	ギョクジ【装备】、キンタロニャン【妖怪】、ありがた～い汉方【回复道具】		
守护者	BOSS：フゥミン		
攻略要点	无		

迷宫名称	ヌシス神殿③		
开放条件	完成迷宫ヌシス神殿②		
层数	5	推荐等级	30
目击妖怪	大蛇のツボ、ムダヅカイ、にんぎょ、イーセンイッテル		
Nu-Parts鉴定物品	ワザキワムの秘宝【道具】、禁断の果实【回复道具】、もんげ～ヒトダマ【合成道具】		
守护者	BOSS：百々目鬼		
攻略要点	无		

迷宫名称	ヌシス神殿④		
开放条件	完成迷宫ヌシス神殿③		
层数	5	推荐等级	35
目击妖怪	こしパンダ、ナンモナイト、風呂ずきん、ふくろじじい		
Nu-Parts鉴定物品	ワザキワムの秘宝【道具】、ミツマタノヅチ【妖怪】、神けいけんちだま【道具】		
守护者	BIGBOSS：モテアマス		
攻略要点	BOSS会在场地内投掷生成长条火焰地形的瓶子，火焰地形持续时间很长，只要碰到就会损失HP，走位时要注意。BOSS的HP被削减到一半后，会走到场地中间并同时拿出四个瓶子丢出，最好速战速决，否则拖到后面火焰太多会无法安全走位		

迷宫名称	ヌシス神殿⑤		
开放条件	完成迷宫ヌシス神殿④		
层数	60	推荐等级	30
目击妖怪	S级妖怪在50层后出现 はつでんしん、百鬼姫、あつガルル、オオツノノ神		
Nu-Parts鉴定物品	ワザキワムの秘宝【道具】、神话のおまもり【装备】、ブラックこけし【换金道具】		
守护者	？？？		
攻略要点	无		

迷宫名称	ヌヌビス像①		
开放条件	找到遗迹“ヌヌビス像”		
层数	5	推荐等级	25
目击妖怪	ジャネガブーン、おつぼね様、いばる～ん、まんまミーラ		
Nu-Parts鉴定物品	赤鬼【妖怪】、ありがた～い汉方【回复道具】、ズラビススト-ン【道具】		
守护者	BIGBOSS：赤鬼		
攻略要点	BOSS的攻击手段不多，都是RPG模式的招数照搬。走位依旧以绕后为主，但要小心它的跳空下压。鬼爆弹看似范围大，实际上只要根据地面的提示就能回避掉		

迷宫名称	ヌヌビス像②		
开放条件	完成迷宫ヌヌビス像①		
层数	5	推荐等级	30
目击妖怪	おすべり様、つまみぐいのすけ、いばる～ん、まんまミーラ		
Nu-Parts鉴定物品	ウラシマニャン【妖怪】、ありがた～い汉方【回复道具】、神けいけんちだま【道具】		
守护者	BOSS：じごくミミズク		
攻略要点	无		

迷宫名称	ヌヌビス像③		
开放条件	完成迷宫ヌヌビス像②		
层数	5	推荐等级	35
目击妖怪	へこ鬼神、さとりちゃん、たらりん、まんまミーラ		
Nu-Parts鉴定物品	レベウブの秘宝【道具】、プラチナカク【妖怪】、プラチナこけし【换金道具】		
守护者	BOSS：バケルトン		
攻略要点	无		

迷宫名称	ヌヌビス像④		
开放条件	完成迷宫ヌヌビス像③		
层数	5	推荐等级	40
目击妖怪	カッパー、けちらし、よつめ、まんまミーラ		
Nu-Parts鉴定物品	レベウブの秘宝【道具】、カブキロイド【妖怪】、禁断の果实【回复道具】		
守护者	BIGBOSS：クロノオ-メン		
攻略要点	BOSS除了扫尾外，其他攻击手段只波及自身前方，战斗时还是要绕后进攻。BOSS使用技能“カラダミエ-ン”后，身体除了头部外的部分全部消失，此时集中火力攻击就能破坏假面，然后BOSS的头部会到处逃窜，只要给予它足够的伤害就能给它造成长时间的硬直状态		

迷宫名称	ヌヌビス像⑤		
开放条件	完成迷宫ヌヌビス像④		
层数	60	推荐等级	30
目击妖怪	S级妖怪在50层后出现 くさなぎ、なまはげ、オオクワノ神、黄泉ゲンスイ		
Nu-Parts鉴定物品	レベウブの秘宝【道具】、神话のバッジ【装备】、ブラックこけし【换金道具】		
守护者	？？？		
攻略要点	无		

迷宫名称	ヌ-ピラミッド①		
开放条件	通关遗迹ゼンポコ·エイフン、ヌシス神殿、ヌヌビス象、ヌフ王の墓		
层数	5	推荐等级	45
目击妖怪	バケルトン、いたれりつくせり、かまいたち、ひとまか仙人		
Nu-Parts鉴定物品	白犬の杖【联动武器】、青鬼【妖怪】、カ-メンスト-ン【道具】		
守护者	BIGBOSS：青鬼		
攻略要点	青鬼的攻击方式和赤鬼没有太大的区别，挥棒和跳压的动作一致，鬼爆弹则改为瀑布之术，会在指定位置降下持续伤害的水流。另外青鬼还会吐泡泡，HP较低时还会在指定位置生成持续伤害的水龙卷。战斗时切记多绕后，要经常走位，以免被突如其来的瀑布砸中		

迷宫名称	ヌ-ピラミッド②		
开放条件	完成迷宫ヌ-ピラミッド①		
层数	5	推荐等级	50
目击妖怪	バケルトン、ステーキング、まむし行司、ねちがえる		
Nu-Parts鉴定物品	赤犬の书【联动武器】、黑鬼【妖怪】、パンドラスト-ン【道具】		
守护者	BOSS：酒吞童子		
攻略要点	无		

迷宫名称	ヌ-ピラミッド③		
开放条件	完成迷宫ヌ-ピラミッド②		
层数	5	推荐等级	55
目击妖怪	パケルトン、ギャクジョウオ、デビビル、しらんプリン		
Nu-Parts鉴定物品	幸运の天球仪【联动武器】、禁断の果实【回复道具】、ありがた～い汉方【回复道具】		
守护者	BIGBOSS：イカカモネ议长		
攻略要点	BOSS经常横冲直撞，避开之后要立即追上去才有较多的机会输出。BOSS的招式对正面的范围非常大，背后则是攻击死角，所以走位的时候要多留一点耐力保证能够在其攻击前绕到背后。HP被削减至一半时，BOSS的行动速度会加快，要时刻保持在其身后躲避攻击，实在跑不过就用耐力饮料，一直围着它转圈即可		

迷宫名称	ヌ-ピラミッド④		
开放条件	完成迷宫ヌ-ピラミッド③		
层数	5	推荐等级	60
目击妖怪	パケルトン、けちらし、おれリュウ、おともらし		
Nu-Parts鉴定物品	アゲランクの秘宝【道具】、凭依教典【联动武器】、ブラックこけし【换金道具】		
守护者	BOSS：なまはげ		
攻略要点	战斗时要注意其HP被削减到一半后使用的必杀技，自身前方扇形180度都会被击中，看BOSS血量差不多的时候就得注意不要贪刀，否则被必杀技一套基本就要等复活了		

迷宫名称	ヌ-ピラミッド⑤		
开放条件	完成迷宫ヌ-ピラミッド④		
层数	5	推荐等级	70
目击妖怪	パケルトン、三途の犬、裏キュン太、百々目鬼		
Nu-Parts鉴定物品	アゲランクの秘宝【道具】、円阵猫盾【联动防具】、禁断の果实【回复道具】		
守护者	BIGBOSS：日ノ神		
攻略要点	BOSS经常瞬移，最好别使用前摇较长的必杀技或道具。虽然BOSS攻击正面的招数较多，但也有波及自身周围的技能，释放前有些许时间让玩家避开，近身攻击时不要贪刀。HP被削减到一半左右时，它会呼叫杂兵支援，要及时清理拿剑的杂兵，用枪的杂兵可以引诱其极高伤害子弹击破BOSS的无敌屏障，防止它回复HP。引诱时切记注意闪避的时间，自己一旦被打中基本就是被秒杀的节奏。队伍的必杀技输出够高的话，可以在BOSS剩余半血呼叫杂兵时切换队员连续释放必杀技，一口气将BOSS打倒		

迷宫名称	ヌ-ピラミッド⑥		
开放条件	完成迷宫ヌ-ピラミッド⑤		
层数	5	推荐等级	80
目击妖怪	パケルトン、さきがけの[illegible]、ヤミ[illegible]、ホリュウ		
Nu-Parts鉴定物品	アゲランクの秘宝【道具】、妖刀·猫丸【联动武器】、黑鬼【妖怪】		
守护者	BIGBOSS：ゴゴゴTドラゴン		
攻略要点	破坏者T模式的最终BOSS，实力非常强劲，一定要配备强力的回复型队友，也可以准备几个复活人偶防止被秒杀。BOSS每一招的攻击范围都比较大，走位时切记近距离绕后。BOSS前期比较难缠的一招就是直线飞行，这招有几率连续使用多次，此时无法锁定BOSS，只能依靠地面的攻击轨迹来回避。战斗开始后不久敌方有支援乱入，支援单位被打败后会加入我方队伍，形成5V1的局面，对战斗十分有利。BOSS还会吸取周围的财宝来强化自身，吸收财宝时也会把我方人员吸过去，其自身周围还有攻击判定，只有远离才能避免伤害。把BOSS的HP削减至一半后，它会站在场地正中央使用最强必杀“GラッシュTドリ-ム”，这招看似全范围攻击，实际在场地内有一小部分为安全地带，跑进去就不会受到BOSS的连续伤害		

迷宫名称	ヌ-ピラミッド⑦		
开放条件	完成迷宫ヌ-ピラミッド⑥		
层数	60	推荐等级	50
目击妖怪	S级妖怪在50层后出现 [illegible]、[illegible]、[illegible]、[illegible]		
Nu-Parts鉴定物品	アゲランクの秘宝【道具】、禁断の果实【回复道具】、どんどろ【妖怪】		
守护者	？？？		
攻略要点	无		

迷宫名称	ヌフィンクス スキノクチ①		
开放条件	找到遗迹“ヌフィンクス”（仅限《寿喜烧》版）		
层数	5	推荐等级	30
目击妖怪	パケルトン、まんまミーラ、オタカラもどき、たまのこし		
Nu-Parts鉴定物品	イヌニャン【妖怪】、ひとりよがり【妖怪】、しもふり特选すき焼き【回复道具】		
守护者	BIGBOSS：黑鬼		
攻略要点	与黑鬼近距离战斗十分危险，其技能“噩梦の突进”和“金棒トルネ-ド”都有很强的杀伤力，最好用妖术应战。BOSS到后期会变身，攻击速度和威力更加强大，不过只能持续一段时间，变身解除后只要立即给BOSS一拳就能把它打出大硬直状态		

迷宫名称	ヌフィンクス スキノクチ②		
开放条件	完成迷宫ヌフィンクス スキノクチ①		
层数	5	推荐等级	45
目击妖怪	ひとりよがり、いばる～ん、油すまし、ひじょうぐち		
Nu-Parts鉴定物品	大将の魂【合成道具】、サルニャン【妖怪】、さきのばし【妖怪】		
守护者	BOSS：USA豆腐		
攻略要点	无		

迷宫名称	ヌフィンクス スキノクチ③		
开放条件	完成迷宫ヌフィンクス スキノクチ②		
层数	5	推荐等级	60
目击妖怪	さきのばし、ヨミテング、あまのじゃく、一瞬ボーイ		
Nu-Parts鉴定物品	宇宙パンチ【联动武器】、キジニャン【妖怪】、ヨドム【妖怪】		
守护者	BOSS：夜行		
攻略要点	无		

迷宫名称	ヌフィンクス スキノクチ④		
开放条件	完成迷宫ヌフィンクス スキノクチ③		
层数	5	推荐等级	70
目击妖怪	ヨドム、シロカベ、ほね美人、さくらのじま		
Nu-Parts鉴定物品	F型波动炮【联动武器】、ガランドゥ【妖怪】、ジェットニャン【妖怪】		
守护者	BIGBOSS：八つ裂鬼		
攻略要点	和“あやしい地下室”的BOSS相同		

迷宫名称	ヌフィンクス スキノクチ⑤		
开放条件	完成迷宫ヌフィンクス スキノクチ④		
层数	5	推荐等级	80
目击妖怪	ガランドゥ、裏キュン太、武者かぶと、おしっしょう		
Nu-Parts鉴定物品	百斩斧·赤猫【联动武器】、知识人の大弓【联动武器】、セ-ラ-ニャン【妖怪】		
守护者	BIGBOSS：プリズンブレイカ-		
攻略要点	非常难打的BOSS。开场后的BOSS强度较低，只要注意它的“爆杀の刑”，不被空中落下的炸药炸到即可。但在HP被削减到一半之后会给自己使用“アルカトラズ大暴走”增加BUFF，令其强度大幅提升。BOSS在战斗中会召唤小熊“サム”，将它打倒后就能给BOSS造成硬直，但小熊的HP不低，加上后期强度超高的BOSS和“爆杀の刑”，很容易造成团灭，建议在小熊出现的时候就对它使出必杀技尽快秒杀，免得夜长梦多		

迷宫名称	ヌフィンクス スキノクチ⑥		
开放条件	完成迷宫ヌフィンクス スキノクチ⑤		
层数	35	推荐等级	60
目击妖怪	影オロチ、犬神、老いらん、絶オジイ		
Nu-Parts鉴定物品	アゲランクの秘宝【道具】、夜行【妖怪】、マスクドニャ-ン【妖怪】		
守护者	BOSS：？？？		
攻略要点	无		

迷宫名称	ヌフィンクス アゲテ①		
开放条件	找到遗迹“ヌフィンクス”（仅限《天妇罗》版）		
层数	5	推荐等级	30
目击妖怪	ポン骨、うらや観、あんのジョー、シラ切りスズメ		
Nu-Parts鉴定物品	プライ丼【妖怪】、ウィスペェ【妖怪】、极上てんぷら【回复道具】		
守护者	BIGBOSS：オモテナス		
攻略要点	BOSS就是之前モテアマス的强化版，打法照旧即可		

迷宫名称	ヌフィンクス アゲテ②		
开放条件	完成迷宫ヌフィンクス アゲテ①		
层数	5	推荐等级	45
目击妖怪	おきラクーン、レインボーン、たこうらみ、からくりベンケイ		
Nu-Parts鉴定物品	同田贯·冬猫【联动武器】、ありがた～い汉方【回复道具】、决めて魔王【妖怪】		
守护者	BOSS：天コマ		
攻略要点	无		

迷宫名称	ヌフィンクス アゲテ③		
开放条件	完成迷宫ヌフィンクス アゲテ②		
层数	5	推荐等级	60
目击妖怪	決めて魔王、フライ丼、へこ鬼神、さいの目入道		
Nu-Parts鉴定物品	蛇枪·からす丸【联动武器】、マイティ-ドッグ【妖怪】、乌天狗【妖怪】		
守护者	BIGBOSS：マイティ-ドッグ		
攻略要点	BOSS的战斗力不强，注意跳空压杀和它在地上设置的地雷（骷髅头）即可轻松搞定。BOSS的HP被削减到一半以下时，会使用跳到空中设置地雷的必杀技，只要不断走位即可回避，在这之后它会短时间内陷入疲惫状态，给予足够的伤害就能打出硬直状态。BOSS在后期还会召唤杂兵帮忙，可看队伍输出能力判断要不要清理		

迷宫名称	ヌフィンクス アゲテ④		
开放条件	完成迷宫ヌフィンクス アゲテ③		
层数	35	推荐等级	60
目击妖怪	[illegible]オバア、虫歯伯爵、デビビラン、アゲアゲハ		
Nu-Parts鉴定物品	レベウブの秘宝【道具】、ニャン骑士【妖怪】、天ぷらコイン【道具】		
守护者	BOSS：？？？		
攻略要点	无		

迷宫名称	ヌフィンクス ニギリテ①		
开放条件	找到遗迹“ヌフィンクス”（仅限《寿司》版）		
层数	5	推荐等级	30
目击妖怪	あっけら艦、コンたん、なぞトキ、獅子まる		
Nu-Parts鉴定物品	アカマル【妖怪】、焼きおにきり【妖怪】、极上にぎり【回复道具】		
守护者	BIGBOSS：おのぼり黑トン		
攻略要点	BOSS就是のぼせトンマン的强化版，攻击模式一模一样，按照原本的打法即可		

迷宫名称	ヌフィンクス ニギリテ②		
开放条件	完成迷宫ヌフィンクス ニギリテ①		
层数	5	推荐等级	45
目击妖怪	家ーイ、おにぎり侍、やまと、ひとまか仙人		
Nu-Parts鉴定物品	雪姫の杖【联动武器】、ありがた～い汉方【回复道具】、オトナカイ【妖怪】		
守护者	BOSS：スシジバ		
攻略要点	无		

迷宫名称	ヌフィンクス ニギリテ③		
开放条件	完成迷宫ヌフィンクス ニギリテ②		
层数	5	推荐等级	60
目击妖怪	オトナカイ、焼きおに斬り、ダララだんびら、大蛇のツボ		
Nu-Parts鉴定物品	九尾の双剑【联动武器】、レッドJ【妖怪】、酒吞童子【妖怪】		
守护者	BIGBOSS：レッドJ		
攻略要点	BOSS的技能“狱炎スト-カ-”会随机锁定一名我方单位，在其脚底连续生成火焰，如果此时不进行移动，那么就会被火焰的连续伤害直接烧死，一旦见到这招的提示就要立即跑动起来，确认不是攻击自己后再发动攻击，如果被锁定，那么请务必远离队友。BOSS经常会跳到远处使用一次放出多个气弹的“地狱怨念玉”，气弹的轨迹要发出时才能看到，如果来不及绕后，就要尽快远离BOSS。若BOSS出这招时处于其近距离正前方，那么就会一人扛下多发气弹的伤害，即使满HP也有被秒杀的可能		

迷宫名称	ヌフィンクス ニギリテ④		
开放条件	完成迷宫ヌフィンクス ニギリテ③		
层数	35	推荐等级	60
目击妖怪	ほむら天狗、おねむの精、ふじみ御前、天狗		
Nu-Parts鉴定物品	マキシコンの秘宝【道具】、ニャン魔女【妖怪】、すしコイン【道具】		
守护者	BOSS：？？？		
攻略要点	无		

限定迷宫

迷宫名称	カ-メンの迷宫		
开放条件	找到遗迹“ヌ-天阁”并获得“カ-メンスト-ン”		
层数	5	推荐等级	?
目击妖怪	なぞトキ、スットン狂、バッカー、口すべらし		
Nu-Parts鉴定物品	マジンカ-メン【妖怪】、禁断の果实【回复道具】、プラチナこけし【换金道具】		
守护者	BOSS：マジンカ-メン		
攻略要点	无		

迷宫名称	パンドラの迷宫		
开放条件	找到遗迹“ヌ-天阁”并获得“パンドラスト-ン”		
层数	5	推荐等级	?
目击妖怪	無気ぶりっ子、大化ケット、デモネード、ナンスカンク		
Nu-Parts鉴定物品	パンドラ【妖怪】、ありがた～い汉方【回复道具】、プラチナこけし【换金道具】		
守护者	BOSS：パンドラ		
攻略要点	无		

迷宫名称	ゴ-キングデッドの迷宫		
开放条件	找到遗迹“ヌ-天阁”并获得“ゴ-キングデッドスト-ン”		
层数	5	推荐等级	?
目击妖怪	ステーキング、ギュウ汁、おくらいり、カクさん		
Nu-Parts鉴定物品	ゴ-キングデッド【妖怪】、ブラックこけし【回复道具】、神けいけんちだま【道具】		
守护者	BOSS：ゴ-キングデッド		
攻略要点	无		

迷宫名称	リアクション大王の迷宫		
开放条件	找到遗迹“ヌ-天阁”并获得“リアクションスト-ン”		
层数	5	推荐等级	?
目击妖怪	ふろーラル、傍若無人、はなしカミ、サンデーパパ		
Nu-Parts鉴定物品	リアクション大王【妖怪】、禁断の果实【回复道具】、神けいけんちだま【道具】		
守护者	BOSS：リアクション大王		
攻略要点	无		

迷宫名称	ニャステトの迷宫		
开放条件	找到遗迹“ヌ-天阁”并获得“ニャステトスト-ン”		
层数	5	推荐等级	?
目击妖怪	ハッキング、カッパー、アイタタタイムズ、インチキン		
Nu-Parts鉴定物品	ニャステト【妖怪】、ありがた～い汉方【回复道具】、プラチナこけし【换金道具】		
守护者	BOSS：ニャステト		
攻略要点	无		

迷宫名称	ズラビスの迷宫		
开放条件	找到遗迹“ヌ-天阁”并获得“ズラビススト-ン”		
层数	5	推荐等级	?
目击妖怪	こまスリー、けちらし、シメッポイーナ、テンパるンパ		
Nu-Parts鉴定物品	ズラビス【妖怪】、ブラックこけし【回复道具】、神けいけんちだま【道具】		
守护者	BOSS：ズラビス		
攻略要点	无		

迷宫名称	ノストラダマスの迷宫		
开放条件	找到遗迹“ヌ-天阁”并获得“ノストラダマススト-ン”		
层数	5	推荐等级	?
目击妖怪	モテヌス、ほう老師、ナガバナ、バク		
Nu-Parts鉴定物品	ノストラダマス【妖怪】、禁断の果实【回复道具】、プラチナこけし【换金道具】		
守护者	BOSS：ノストラダマス		
攻略要点	无		

迷宫名称	シヴァラクの迷宫		
开放条件	找到遗迹“ヌ-天阁”并获得“シヴァラクスト-ン”		
层数	5	推荐等级	?
目击妖怪	絶オジイ、イッカク、風魔猿、おねむの精		
Nu-Parts鉴定物品	シヴァラク【妖怪】、ありがた～い汉方【回复道具】、神けいけんちだま【道具】		
守护者	BOSS：シヴァラク		
攻略要点	无		

迷宫名称	S级の迷宫		
开放条件	找到遗迹“ヌ-天阁”并获得“Sスト-ン”		
层数	5	推荐等级	?
目击妖怪	絶オジイ、イッカク、風魔猿、おねむの精		
Nu-Parts鉴定物品	ゴ-ジャス大使【妖怪】、黄泉ゲンスイ【妖怪】、いのちとり【妖怪】等S级妖怪		
守护者	BOSS：？？？		
攻略要点	无		

迷宫名称	铁鬼の迷宫①		
开放条件	找到遗迹“ヌ-天阁”并在邮局输入代码获得“铁鬼スト-ン”		
层数	5	推荐等级	30
目击妖怪	ロボG、ロボりゅーくん、しらんプリン、せいでん鬼		
Nu-Parts鉴定物品	ヒ-ロ-ニャン【妖怪】、ダ-クコマ-【妖怪】、大けいけんちだま【道具】		
守护者	BIGBOSS：豪铁鬼		
攻略要点	BOSS平时以突进攻击为主，突进结束之后往往会跳到场地角落使用远程攻击，近战时要尽量躲开其正面绕后发动攻击，时刻锁定BOSS，以免其跳跃之后找不到方向，另外注意其远程攻击射出的电球会让我方单位眩晕。BOSS有一招能波及自身周边超大范围的技能“豪腕タイフ-ン”，但这招的准备动作时间较长，玩家有绝对足够的时间回避		

迷宫名称	铁鬼の迷宫②		
开放条件	完成迷宫“铁鬼の迷宫①”5次		
层数	5	推荐等级	40
目击妖怪	ロボG、ロボりゅーくん、しらんプリン、せいでん鬼		
Nu-Parts鉴定物品	ヒ-ロ-ニャン【妖怪】、ダ-クコマ-【妖怪】、超けいけんちだま【道具】		
守护者	BIGBOSS：豪铁鬼		
攻略要点	BOSS在上一关的基础上追加了范围超大的必杀技“豪杰铁槌闪”，但这招准备时间非常久，只要尽快远离就能避免伤害，对输出有自信的话，也可以趁此时疯狂攻击BOSS，给予一定伤害的话就能破招，令其陷入长时间的硬直状态		

迷宫名称	铁鬼の迷宫③		
开放条件	完成迷宫“铁鬼の迷宫②”5次		
层数	5	推荐等级	50
目击妖怪	ロボG、ロボりゅーくん、しらんプリン、せいでん鬼		
Nu-Parts鉴定物品	ヒ-ロ-ニャン【妖怪】、ダ-クコマ-【妖怪】、神けいけんちだま【道具】		
守护者	BIGBOSS：豪铁鬼		
攻略要点	BOSS与之前相比没有任何区别，照常对付即可		

迷宫名称	铁鬼の迷宫④		
开放条件	完成迷宫“铁鬼の迷宫③”5次		
层数	5	推荐等级	60
目击妖怪	ロボG、ロボりゅーくん、しらんプリン、せいでん鬼		
Nu-Parts鉴定物品	レベウプの秘宝【道具】、ヒ-ロ-ニャン【妖怪】、ダ-クコマ-【妖怪】		
守护者	BIGBOSS：豪铁鬼		
攻略要点	同上		

迷宫名称	铁龙の迷宫		
开放条件	找到遗迹“ヌ-天阁”并扫描附录的QR码获得“铁龙スト-ン∞”		
层数	5	推荐等级	?
目击妖怪	ロボメン犬、ロボノコ、しらんプリン、せいでん鬼		
Nu-Parts鉴定物品	メカオロチ【妖怪】、ロボニャンF型【妖怪】、ロボビタミンE【装备】		
守护者	BOSS：メカオロチ		
攻略要点	无		

迷宫名称	铁狐の迷宫		
开放条件	找到遗迹“ヌ-天阁”并扫描附录的QR码获得“铁狐スト-ン∞”		
层数	5	推荐等级	?
目击妖怪	ロボガッパ、ロボコマ、しらんプリン、せいでん鬼		
Nu-Parts鉴定物品	メカキュウビ【妖怪】、ロボニャンF型【妖怪】、ロボビタミンE【装备】		
守护者	BOSS：メカキュウビ		
攻略要点	无		

迷宫名称	惨剧の迷宫		
开放条件	找到遗迹“ヌ-天阁”并扫描附录的QR码获得“惨剧スト-ン∞”		
层数	5	推荐等级	?
目击妖怪	アニ鬼、百々目鬼、ニクヤ鬼、せいでん鬼		
Nu-Parts鉴定物品	レベウプの秘宝【道具】、ワザキワムの秘宝【道具】、マキシコンの秘宝【道具】，还有“あやしい地下室”能获得的限定迷宫道具		
守护者	BIGBOSS：惨ゲ鬼		
攻略要点	八つ裂鬼的异色版，攻击模式基本没差异，只是加了一招跳空压杀，其他招式换了名字而已，按照原版的打法即可		

迷宫名称	神の山～觉醒日ノ神～		
开放条件	找到遗迹“ヌ-天阁”并版本联动获得“觉醒日ノ神の手形”		
层数	5	推荐等级	?
目击妖怪	風魔狐、イッカク、ヒマ神、はなしカミ		
Nu-Parts鉴定物品	マキシコンの秘宝【道具】、极乐玉【装备】、天ぷらすき焼き御膳【回复道具】		
守护者	BOSS：觉醒日ノ神		
攻略要点	注意BOSS的瞬发技能“神の刃”伤害极高，战斗时千万不要站在其正面。必杀技“メガヒット御礼ビ-ム”为连发的天降激光，作用于BOSS正面扇形范围，但即使只被砸中一下也会受到不低的伤害，看到其蓄力出必杀的话还是远离较好		

迷宫名称	神の山～先代エンマ～		
开放条件	找到遗迹“ヌ-天阁”并版本联动获得“先代阎魔大王の手形”		
层数	5	推荐等级	?
目击妖怪	絶オジイ、アゲアゲハ、紙かくし、おつぼね様		
Nu-Parts鉴定物品	レベウプの秘宝【道具】、极乐玉【装备】、すしすき焼き御膳【回复道具】		
守护者	BOSS：先代阎魔大王		
攻略要点	同样要注意“神の刃”，不过BOSS的必杀技仅作用于正前方直线，躲起来要容易得多		

迷宫名称	神の山～ぬらり神～		
开放条件	找到遗迹“ヌ-天阁”并版本联动获得“ぬらり神の手形”		
层数	5	推荐等级	?
目击妖怪	麒麟、ヒライ神、おひとり様、おすべり様		
Nu-Parts鉴定物品	ワザキワムの秘宝【道具】、极乐玉【装备】、すし天ぷら御膳【回复道具】		
守护者	BOSS：ぬらり神		
攻略要点	同上		

迷宫名称	神の山～觉醒エンマ～		
开放条件	找到遗迹“ヌ-天阁”并版本联动获得“觉醒エンマの手形”		
层数	5	推荐等级	?
目击妖怪	おもいだ神、麒麟、風魔狐、絶オジイ		
Nu-Parts鉴定物品	アゲランクの秘宝【道具】、极乐玉【装备】、禁断の果实【回复道具】		
守护者	BOSS：觉醒エンマ		
攻略要点	同样要注意“神の刃”，BOSS的必杀技为往前方丢出的气弹，准备动作很长，有足够的时间回避		

妖气迷宫

迷宫名称	しゃくねつの迷宫		
开放条件	找到遗迹“ヌ-天阁”并在NPC处换得“しゃくねつ妖气”		
层数	5	推荐等级	?
目击妖怪	あつガルル、くしゃ武者、メラメライオン、ニクヤ鬼		
Nu-Parts鉴定物品	昆沙斗天【妖怪】、れんごくの魂【魂】、メリケン粉【合成道具】		
守护者	BOSS：昆沙斗天		
攻略要点	无		

迷宫名称	极·しゃくねつの迷宫		
开放条件	找到遗迹“ヌ-天阁”并在NPC处解放T妖气“极·しゃくねつ”		
层数	5	推荐等级	?
目击妖怪	あつガルル、くしゃ武者、メラメライオン、ニクヤ鬼		
Nu-Parts鉴定物品	昆沙斗天【妖怪】、ラッシュ魂【魂】、神剑クサナギ【合成道具】		
守护者	BOSS：昆沙斗天		
攻略要点	无		

迷宫名称	いなずまの迷宫		
开放条件	找到遗迹“ヌ-天阁”并在NPC处换得“いなずま妖气”（《天妇罗》限定）		
层数	5	推荐等级	?
目击妖怪	ぬえ、雷オトン、せいでん鬼、雷蔵		
Nu-Parts鉴定物品	弁财天【妖怪】、雷神魂【魂】、メリケン粉【合成道具】		
守护者	BOSS：弁财天		
攻略要点	无		

迷宫名称	极·いなずまの迷宫		
开放条件	找到遗迹“ヌ-天阁”并在NPC处解放T妖气“极·いなずま”		
层数	5	推荐等级	?
目击妖怪	ぬえ、雷オトン、せいでん鬼、雷蔵		
Nu-Parts鉴定物品	弁财天【妖怪】、チャ-ジ魂【魂】、龙神玉【合成道具】		
守护者	BOSS：弁财天		
攻略要点	无		

迷宫名称	あらなみの迷宫		
开放条件	找到遗迹“ヌ-天阁”并在NPC处换得“あらなみ妖气”（《寿司》限定）		
层数	5	推荐等级	?
目击妖怪	うみぼうず、たびガッパ、キライギョ、雨女		
Nu-Parts鉴定物品	惠比寿【妖怪】、大泷魂【魂】、メリケン粉【合成道具】		
守护者	BOSS：惠比寿		
攻略要点	无		

迷宫名称	极·あらなみの迷宫		
开放条件	找到遗迹“ヌ-天阁”并在NPC处解放T妖气“极·あらなみ”		
层数	5	推荐等级	?
目击妖怪	うみぼうず、たびガッパ、キライギョ、雨女		
Nu-Parts鉴定物品	惠比寿【妖怪】、つやつや魂【魂】、神通力水【合成道具】		
守护者	BOSS：惠比寿		
攻略要点	无		

迷宫名称	やみの迷宫		
开放条件	找到遗迹“ヌ-天阁”并在NPC处换得“やみ妖气”（《寿喜烧》限定）		
层数	5	推荐等级	?
目击妖怪	河童・怪、えんらえんら・怪、くだん・怪、武田坊・怪		
Nu-Parts鉴定物品	寿老人【妖怪】、咒いの日记帐【合成道具】、メリケン粉【合成道具】		
守护者	BOSS：寿老人		
攻略要点	无		

迷宫名称	极·やみの迷宫		
开放条件	找到遗迹“ヌ-天阁”并在NPC处解放T妖气“极·やみ”		
层数	5	推荐等级	?
目击妖怪	河童・怪、えんらえんら・怪、くだん・怪、武田坊・怪		
Nu-Parts鉴定物品	寿老人【妖怪】、おんみつ魂【魂】、邪心のかたまり【合成道具】		
守护者	BOSS：寿老人		
攻略要点	无		

迷宫名称	つむじかぜの迷宫		
开放条件	找到遗迹“ヌ-天阁”并在NPC处换得“つむじかぜ妖气”		
层数	5	推荐等级	?
目击妖怪	天狗、ヨミテング、ネクラマテング、そらミミズク		
Nu-Parts鉴定物品	布袋尊【妖怪】、岚魂【魂】、メリケン粉【合成道具】		
守护者	BOSS：布袋尊		
攻略要点	无		

迷宫名称	极·つむじかぜの迷宫		
开放条件	找到遗迹“ヌ-天阁”并在NPC处解放T妖气“极·つむじかぜ”		
层数	5	推荐等级	?
目击妖怪	天狗、ヨミテング、ネクラマテング、そらミミズク		
Nu-Parts鉴定物品	布袋尊【妖怪】、ふっとばし魂【魂】、记忆吸い取り机【合成道具】		
守护者	BOSS：布袋尊		
攻略要点	无		

迷宫名称	すなあらしの迷宫		
开放条件	找到遗迹“ヌ-天阁”并在NPC处换得“すなあらし妖气”		
层数	5	推荐等级	?
目击妖怪	黄泉ゲンスイ、くろがねセンボン、泡すまし、砂ン丘入道		
Nu-Parts鉴定物品	大黑天【妖怪】、いん石魂【魂】、メリケン粉【合成道具】		
守护者	BOSS：大黑天		
攻略要点	无		

迷宫名称	极·すなあらしの迷宫		
开放条件	找到遗迹“ヌ-天阁”并在NPC处解放T妖气“极·すなあらし”		
层数	5	推荐等级	?
目击妖怪	黄泉ゲンスイ、くろがねセンボン、泡すまし、砂ン丘入道		
Nu-Parts鉴定物品	大黑天【妖怪】、ブロッカ-魂【魂】、プラチナインゴット【合成道具】		
守护者	BOSS：大黑天		
攻略要点	无		

迷宫名称	ひかりの迷宫		
开放条件	找到遗迹“ヌ-天阁”并在NPC处换得“ひかり妖气”		
层数	5	推荐等级	?
目击妖怪	心オバア、聖オカン、ホノボーノ、晴れ男		
Nu-Parts鉴定物品	福禄寿【妖怪】、もんげ～ヒトダマ【合成道具】、メリケン粉【合成道具】		
守护者	BOSS：福禄寿		
攻略要点	无		

迷宫名称	极·ひかりの迷宫		
开放条件	找到遗迹“ヌ-天阁”并在NPC处解放T妖气“极·ひかり”		
层数	5	推荐等级	?
目击妖怪	心オバア、聖オカン、ホノボーノ、晴れ男		
Nu-Parts鉴定物品	福禄寿【妖怪】、むてき魂【魂】、生命のおしろい【合成道具】		
守护者	BOSS：福禄寿		
攻略要点	无		

迷宫名称	ふぶきの迷宫		
开放条件	找到遗迹“ヌ-天阁”并在NPC处换得“ふぶき妖气”		
层数	5	推荐等级	?
目击妖怪	いのちとり、ゆきおんな、さむカリ、こおりんぼう		
Nu-Parts鉴定物品	ふぶき姬【妖怪】、吹雪魂【魂】、白银のかみどめ【合成道具】		
守护者	BOSS：ふぶき姬		
攻略要点	无		

迷宫名称	极·ふぶきの迷宫		
开放条件	找到遗迹“ヌ-天阁”并在NPC处解放T妖气“极·ふぶき”		
层数	5	推荐等级	?
目击妖怪	いのちとり、ゆきおんな、さむカリ、こおりんぼう		
Nu-Parts鉴定物品	ふぶき姬【妖怪】、ついせき魂【魂】、雪王のマント【合成道具】		
守护者	BOSS：ふぶき姬		
攻略要点	无		

追加任务＆委托

任务

任务名	最强の男の条件
出现条件	更新2.2版本后在邮局获得配送礼品“スタジオ·パス”
委托人	嘻哈后街的グレ-ニャン
经验值	100
报酬	大けいけんちだま
备注	完成之后每天可以在嘻哈后街与ニャ-ミネ-タ-进行1次战斗
攻略	
1.与南蒙德地区警察局前的警官对话。 2.与东卡修地区牛排店内的妖怪对话。 3.与南蒙德地区大街上骑摩托的人对话。 4.回家睡一天觉，于美国的夜晚前往嘻哈后街找关键NPC对话。	

任务名	エマとレベッカのじてんしゃ特训
出现条件	景太篇剧情进入第二章，拜访御用田警官后
委托人	南蒙德地区左上方的两人
经验值	15
报酬	そまつなうでわ
备注	白天且不下雨时才能触发，完成任务后获得“ロックンロ-ルな自转车”，解锁自行车系统。
攻略	
1.用手表搜索出附近的妖怪并和它战斗。 2.前往警察局右侧街对面的空地找目标NPC对话。 3.用手表搜索出附近的妖怪。 4.与妖怪对话并展开战斗。 5.战斗胜利后即可完成任务。	

任务名	地下室からの大冒险
出现条件	景太篇第三章的第一次僵尸之夜后
委托人	无
经验值	55
报酬	应用！カラテ讲座
备注	从美国的家里出来后，跟着房门前的烟尘到达自家后院即可触发剧情，用手表搜索地下室入口后进入，剧情之后调查场景左侧的闪光点开始任务。
攻略	
1.进入房间上方的布帘，走到最深处触发剧情。 2.找右侧的妖怪变成破坏者队伍，在和左侧的布力队长对话出发。 3.在破坏者T模式下通过5层，最后一层为BOSS“八つ裂鬼”，完成后一直往下走触发剧情。 4.前往Nu大陆下方的绿洲旁和布力队长对话，开启破坏者营地。 5.走出营地，调查营地左下方的遗迹。 6.回到营地与布力队长对话。	

任务名	ババアのスキヤキ繁盛记
出现条件	通关并完成任务“Sランクへの升进！”
委托人	新妖魔都市寿喜烧店铺内的破怪
经验值	1700
报酬	しもふり特选すき焼き
备注	步骤1～5无需按顺序进行。完成该任务后，新妖魔都市的寿喜烧店铺内追加新商品“究极スキヤキ·怪”。
攻略	
1.于深夜前往东卡修地区的超市后门，找ス-パ-店长花100美元购买任务道具“限界を超えた肉”（需要先花100美元购买僵尸内裤）。 2.获得“ギュウ汁の魂”（在美国北匹兹塔地区的第2仓库与あまん汁成为伙伴，让其32级进化成ギュウ汁，再去正天寺转化）。 3.从新妖魔都市的チョコボニャン处（地图左侧，骑着陆行鸟的地缚猫）获得任务道具“幻想の卵”，需要先完成任务“爆走！チョコボニャンレ-ス”。 4.在达米安农场的麦田里，于棒球手套标志附近能捡到任务道具“黄金の大豆”。 5.与莫库诺姆之森最深处的蘑菇粉丝会场（需要先完成任务“奇妙な森の祭典”），与NPC对话能获得任务道具“传说のしいたけ”。 6.把以上的任务道具交给新妖魔都市寿喜烧店铺内的几个关键NPC，它们会赠送自己的妖怪奖章作为报答，最后获得道具“究极スキヤキ·怪”。 7.走出店铺即可完成任务。	

任务名	ふるさとジャポンはダブル世界！？
出现条件	通关后
委托人	日本天野家2楼的私语者
经验值	3750
报酬	极上マグロ×3
备注	《寿喜烧》版限定。只有白天可以接受该任务。

攻略

1.前往樱花第一小学1楼。
2.前往樱花第一小学2楼右侧第一间教室。
3.与身边的关键NPC对话，在下屏点击它的鼻子。
4.前往樱花第一小学1楼右侧的校长室与关键NPC对话，再次于下屏点击鼻子，转换画风后与身边的关键NPC对话。
5.前往樱花第一小学2楼最右侧的理科室与关键NPC对话。
6.前往樱花第一小学3楼最左侧的音乐室与关键NPC对话。
7.前往樱花第一小学教学楼楼顶与关键NPC对话，之后出现BOSS进行2连战，战斗胜利后妖怪“コアラニャン”成为伙伴，任务完成。

BOSS：ホゲホエール

BOSS 大多数招式为全体攻击，而且伤害比较高，建议让 HP 多的单位上场，或者让强力的回复单位辅助战斗。

BOSS：クジラマン

BOSS 会连续吐出多个泡泡，如果不用锁定针将其戳破，这些泡泡会在一定时间之后随机把我方单位变成咸鱼几秒，之后 BOSS 会立即攻击，有一定几率直接使出能波及周围 8 格的技能“BW ダイビング”重创我方（目标随机），没有自信能戳破所有泡泡的话就不要让任何单位站在场地正中央，防止 BOSS 的技能打中全员。只要能及时戳破所有泡泡，那么 BOSS 战就会非常简单。

任务名	ENMA NOTE
出现条件	通关并持有道具“ムゲン地狱の调查报告书”
委托人	新妖魔都市阎魔离宫内的エンマ大王
经验值	4050
报酬	神けいけんちだま
备注	“ムゲン地狱の调查报告书”需要扫描附录的QR码获得

攻略

1.于夜晚找到樱花第一小学楼顶的キュウビ、大森山山顶的オロチ、樱花中央站站台的ブシニャン对话。
2.在樱花第一小学的教学楼前、大森山神社上方的瀑布、团团坂道的男澡堂内拾得任务道具。
3.返回阎魔离宫与委托人对话。
4.再次与委托人对话展开战斗，直到与其成为好友前反复挑战。
5.从大森山神社的神木处前往妖魔界，与妖乐亭前的妖怪对话展开战斗。

任务名	妖怪评议会の极秘指令
出现条件	通关并持有道具“议长の锡杖”
委托人	新妖魔都市阎魔离宫内的ぬらりひょん
经验值	3950
报酬	Sスト-ン∞の欠片1、めらニャンの声
备注	“议长の锡杖”需要扫描附录的QR码获得

攻略

1.前往新妖魔都市的破坏者基地（バスタ-ズハウス）3楼与关键NPC对话。
2.回到日本的家中睡到晚上有一定几率触发剧情，要求根据对话提示随机前往以下地点观看剧情，需要重复进行四次，最后一次的地点必定为团团坂道的彼岸山隧道。
①さくら中央シティの路地里：樱花中央市的雪女后巷。
②さくら第一小学校の体育馆：樱花第一小学的体育馆。
③さくら汤：团团坂道的澡堂。
3.回到破坏者基地3楼与关键NPC对话，与委托人展开战斗，战胜后妖怪“ぬらりひょん”成为伙伴。

任务名	アイアムス-パ-レジェンドヒ-ロ-
出现条件	游戏通关并完成遗迹“ヌ-ピラミッド⑥”
委托人	破坏者营地的ワルノリン
经验值	5000
报酬	さよなら天使ちゃん×3
备注	《寿喜烧》版限定

攻略

1.收集以下妖怪后与委托人对话选择第一项即可完成任务，妖怪“ワルノリン”加入队伍。
①ふぶき姬（破坏者T模式的妖气迷宫“ふぶきの迷宫”中作为Nu-Parts出现，即使没有也可以用该迷宫中获得的道具“白银のかみどめ”与该迷宫中的妖怪“ゆきおんな”合成。ゆきおんな在樱花中央市的雪女后巷中也可以遇到，喜欢糖果）
②老いらん（在《寿喜烧》限定迷宫“ヌフィンクス スキノクチ⑥”可以遇到。也可以用妖怪“しわくちゃん”+生命のおしろい。“しわくちゃん”为B级，在樱花住宅区的寂寞下水道能遇到，喜欢牛奶。生命のおしろい只能在扭蛋机处用紫色硬币获得。）
③八百比丘尼（妖怪“にんぎょ”+人鱼の宝玉合成。“にんぎょ”为D级，在跑腿巷的河边能遇到，喜欢甜品。人鱼の宝玉需要夜晚到跑腿巷的古董店购买）
④えんらえんら（妖怪“こえんら”的等级达到32时进化。“こえんら”为D级，在团团坂道的破屋或树上能遇到，喜欢甜品）
⑤不怪（S级，完成任务“ババアのスキヤキ繁盛记”的途中即可获得）
⑥フゥウミン（A级，出现在南蒙德地区的树上，喜欢甜品）

任务名	ENMA NOTE 第2部
出现条件	完成任务“ENMA NOTE”
委托人	新妖魔都市阎魔离宫内的エンマ大王
经验值	4450
报酬	5つ星コイン、エンマニャンの声
备注	-

攻略

1.前往妖果公司的社长室找乔布鲨对话。
2.前往妖果公司的战斗房间与エンマ大王对话选择“准备バッチリ…！”与先代阎魔大王战斗，胜利后获得装备“エンマブレ-ド”。
3.操作エンマ大王走到地图最深处与关键NPC对话。

任务名	Yファイル完结编：梦を求めて
出现条件	游戏通关，完成破坏者T模式的遗迹“ヌ-ピラミッド⑥”后，于白天进入自家1楼，触发FBY二人组拜访的剧情后
委托人	日本樱花住宅区公园内的FBY二人组
经验值	3555
报酬	攻めの秘传书、术の秘传书、ひっさつの秘传书
备注	从美国的家里出来后，跟着房门前的烟尘到达自家后院即可触发剧情，用手表搜索地下室入口后进入，剧情之后调查场景左侧的闪光点开始任务。

攻略

1.分别前往青叶原妄想世界的喵KB剧院、马克家豪宅1楼左侧的餐厅、夜晚的樱花第一小学3楼左侧的教室、妖果公司生产车间左侧找关键NPC对话。
2.前往轰轰轰神塔大厦最顶层，需要妖怪“おもいだ神”（在樱花住宅区的寂寞下水道与妖怪“おもいだスッポン”成为伙伴后，与从妖怪之轮“キレイ第一 卫生委员会”获得的道具“记忆吸い取り机”合成）。
3.从美国天野家的后院进入あやしい地下室即可完成任务。

任务名	闇に隐された秘宝
出现条件	游戏通关，完成破坏者T模式的第一个遗迹，开启迷宫“あやしい地下室”后
委托人	美国东卡修地区寿喜烧店铺内的妖怪
经验值	1700
报酬	禁断の果实
备注	从美国的家里出来后，跟着房门前的烟尘到达自家后院即可触发剧情，用手表搜索地下室入口后进入，剧情之后调查场景左侧的闪光点开始任务。

攻略

1.前往马克拉纳洞窟，在洞窟的左上方、右上方和第一处底层找到3个妖怪NPC对话。
2.前往马克拉纳洞窟深处发现之前掉落《Nu》的妖怪。
3.再往洞窟深处走，发现之前崩塌的位置架上了独木桥。
4.继续走到洞窟最深处触发剧情。
5.用手表搜索附近的妖怪并对话，一番剧情后获得道具“禁断の果实”，任务完成。

任务名	それはどこかにある世界
出现条件	-
委托人	USA天野家2楼或妖果公司门口的ヒキコウモリ
经验值	1123
报酬	みがわり人形
备注	《寿喜烧》版限定。完成后可以在美国的扭蛋机前找妖怪“ミ-フ-”对话，选择第一项前往文花的世界。

攻略

1.前往北匹兹塔地区使用美国的扭蛋机。
2.操作角色变成文花，回到文花的家（对应天野家）里。
3.前往东卡修地区的钟表店与关键NPC对话。
4.前往南蒙德地区的废品处理场最深处找到马克。
5.剧情过后选择第一项即可自由行动。选择第二项的话可以继续操作文花冒险，只要上床睡到夜晚即可重现之前的选项。
6.前往妖怪扭蛋机处调查即可完成剧情，妖怪“ミ-フ-”成为伙伴。

委托

任务名	アンナちゃんの待ち合わせ
出现条件	-
经验值	140
报酬	ベリ-ベリ-ソフト×2
备注	完成任务后稻穗能在团团坂道左下方找アンナちゃん对话，选择第一项就会去她家里。

攻略

1.前往樱花中央市的汉堡店旁找委托人对话。
2.前往樱花中央市的咖啡厅与关键NPC对话。
3.用手表搜索柜台左侧的妖怪，与它对话并战斗。
4.前往日落广场1F，找到关键NPC对话。
5.用手表搜索附近的妖怪，与它对话并战斗。
6.回到汉堡店旁与委托人对话即可完成委托。

任务名	鬼の海賊王
出现条件	更新2.2版本后在邮局获得配送礼品“スタジオ·パス”，游戏通关并完成任务“Sランクへの升进！”
经验值	2250
报酬	太阳のうでわ
备注	完成之后每天可以在新妖魔都市的寿司店右下方与鬼KING进行1次战斗，胜利后能获得妖怪的魂

攻略

1.走出侦探事务所，会发生剧情进入鬼时间。
2.脱出鬼时间。
3.前往妖果公司的社长室找乔布鲨对话。。
4.前往新妖魔都市的天妇罗/寿司（根据版本而异，《寿喜烧》根据所选妖怪英雄的版本决定）店铺内找关键NPC对话。
5.回到先前的店铺内。
6.走出店铺与关键NPC对话
7.回到店内与关键NPC对话会展开战斗，战斗胜利即可完成委托。

BOSS：鬼KING

BOSS的基础攻击方式与赤鬼类似，多出了召唤鬼大炮、指针罗盘、冲浪这几招。召唤的鬼大炮位于我方场地中央，虽然只会持续一段时间，但伤害很高，被鬼大炮所指的我方单位要立即移开。在召唤鬼大炮后，BOSS左侧出现指针罗盘，罗盘不定期旋转，鬼大炮的方向随之改变，玩家可以用锁定针戳罗盘，让其再次转动。BOSS最麻烦的招式就是必杀技“KINGの金棒”和冲浪。KINGの金棒是赤鬼必杀技“恶梦の金棒”的加强版，这招会随机纵列使出，在其使用这招时最好换我方防御或HP较高的单位上场，以免被秒杀；冲浪则是全场范围的招式，伤害较高，被打中的我方单位的防御力会降低。BOSS还会召唤赤鬼、青鬼或黑鬼乱入战斗，不过它们的HP不高，可以很快清理掉。

任务名	キララさん危机一发！
出现条件	-
经验值	270
报酬	银のこけし
备注	只有白天才能接受该委托。

攻略

1.前往樱花中央市车站前找委托人对话。
2.前往日落广场1F，找委托人对话。
3.前往樱花中央市的咖啡厅前找委托人对话。
4.前往樱花住宅区的猫咪通道与委托人对话。
5.进入眼前的民房。
6.用手表搜索附近的妖怪，与它对话并战斗即可完成委托。

任务名	认MEN解散！？
出现条件	稻穗篇剧情进入第五章
经验值	320
报酬	大けいけんちだま
备注	-

攻略

1.前往樱花EX树的展望台找委托人对话。
2.与妖怪“口すべらし”成为伙伴后（E级，出现在青叶原的停车场内，喜欢热狗）再来找委托人对话。
3.前往樱花EX树前的喷泉边找关键NPC对话。
4.回去展望台找委托人对话即可完成委托。

任务名	マジでヤバい例のブツ
出现条件	稻穗篇剧情进入第四章
经验值	700
报酬	とりもも×3
备注	只有夜晚才能进行该任务

攻略

1.前往跑腿巷的洗衣房内找委托人对话，获得任务道具。
2.前往团团坡道的中药店右上方找店主对话，选择“フクロウ”。
3.前往跑腿巷的古董店找店主对话，选择“フラミンゴ”。
4.前往微风山丘的藏岩家内找藏岩社长对话，选择“ハクチョウ”。
5.用手表搜索附近的妖怪，与它对话并战斗，胜利后即可完成委托。

任务名	梦见る少女の第一步
出现条件	通关后
经验值	230
报酬	传统の带
备注	完成该委托后，稻穗可以在微风山丘的博物馆前找到エミちゃん，选择第一项去她家里。每天还可以在妖果公司的咖啡厅与妖怪“ジャンクコシノ”进行1次对战。

攻略

1.于白天前往微风山丘的博物馆前找委托人对话。
2.前往妖果公司的咖啡厅内找关键NPC对话。
3.与妖果公司内的三名关键NPC对话。
4.回到咖啡厅找关键NPC对话，选择“パイロットス-ツ”。
5.回到微风山丘的博物馆前与委托人对话即可完成委托。

任务名	妖怪ウォッチの故障ズラ！
出现条件	通关后
经验值	910
报酬	もんげ~ふろしき
备注	-

攻略

1.前往团团坡道的钟表店与店主对话。
2.前往妖果公司找前台NPC对话。
3.经过一天后再来找前台NPC对话。
4.走出公司门口。
5.回到妖果公司内找3名关键NPC对话。
6.找咖啡厅的妖怪NPC对话展开战斗，战斗胜利即可完成委托。

任务名	となクラ男子の大ピンチ！？
出现条件	通关后
经验值	600
报酬	スピ-ドベル
备注	-

攻略

1.于白天前往樱花住宅区的樱花第一小学的操场附近找委托人对话。
2.用手表搜索附近的妖怪并和它对话。
3.前往妖果公司的会议室找关键NPC对话。
4.用手表搜索附近的妖怪，和它对话并展开战斗。
5.回到樱花第一小学找关键NPC对话即可完成委托。

任务名	究极を目指した者たち
出现条件	通关后
经验值	2530
报酬	ロボビタンE
备注	《寿喜烧》版限定

攻略

1.前往樱花EX树的展望台找委托人对话，会与ロボニャン展开战斗。
2.回到樱花EX树的第一层，会与ロボニャンF型展开战斗。
3.走出樱花EX树的大门，会与ロボニャン28号展开战斗。

BOSS：ロボニャン28号



BOSS 的招式很一般，只要看好其范围攻击的地点回避即可。要注意其 HP 被削减一定量之后会使用“暴走オ-バ-クロック”，能令其进行两次攻击，如果是必杀技还好，若是全场范围的火神炮扫射则会给予我方较大的伤害，此时换上防御力较高的单位上场硬撑。BOSS 的暴走状态很快就会消失，此时让全员击中攻击胸口便能造成大硬直。

4.寻找以下关键任务对话即可完成委托，妖怪“Uロボニャン”成为伙伴。
①青叶原动漫堂内的太田健（ヲタケン）。
②微风山丘左上方千治家（カンチのいえ）2楼的千治（カンチ）。
③妖果公司水族箱顶部的伯格鲸（シャッチバ-グ）。
④微风山丘博物馆资料室内的渊博魔（うんちく魔）。

任务名	不思议探侦社のジャポン观光ツア-
出现条件	通关并完成任务“USA横断！KKブラザ-ズの旅/トムニャンのUSAグルメツア-”
经验值	1500
报酬	宇宙ド-ナツ×3
备注	只有白天才能找到委托人。委托最后获得的妖怪与版本（仅限《寿司·天妇罗》版）或《寿喜烧》版本第二章所选的妖怪而异，没有被收录/没有被选中的妖怪将会成为伙伴。

攻略

1.前往樱花中央车站内找关键NPC对话。
2.返回自宅的房间内。
3.前往青叶原的喵KB剧院、女仆咖啡厅和动漫堂触发剧情。
4.前往青叶原的荞麦面店。
5.操作USA兔前往日影停车场，一段剧情后委托完成，妖怪“トムニャン”/“KKブラザ-ズ”成为伙伴。

任务名	ドリ-ム对谈！日ノ神VSジョ-ズ！
出现条件	通关并完成委托“采妖面接试验！”
经验值	6500
报酬	攻めの超秘传书、术の超秘传书、ひっさつの超秘传书
备注	《寿喜烧》版限定

攻略

1.前往妖果公司的社长室、樱花中央市的公司大楼顶层（深夜）找关键NPC对话。
2.与妖怪“うんがい三面镜”成为伙伴后返回侦探社找委托人对话。“うんがい三面镜”需要妖怪“うんがい镜”+妖怪“さとりちゃん”合成获得。うんがい镜为C级，在樱花EX树的花坛、草丛或杂物堆中能遇到，喜欢中华料理；さとりちゃん为C级，在跑腿巷的废弃医院内能遇到，喜欢蔬菜。
3.再次前往妖果公司的社长室、樱花中央市的公司大楼顶层（深夜）找关键NPC对话。
4.前往妖果公司的咖啡厅找关键NPC对话，选择第一项，之后要和妖怪“觉醒日ノ神”战斗，战斗胜利即可完成委托，妖怪“日ノ神”成为伙伴。

BOSS：觉醒日ノ神



比起觉醒前的日之神，觉醒后的日之神主动攻击的倾向较高，伤害也高了不少，但除了全体范围的普通攻击“ヒノイズム入魂”外均没有太大威胁。BOSS依旧会在其场地最前排召唤帮手，分为“妖怪召唤”和“大至急およびだし”两种，前者召唤普通妖怪，后者召唤社员妖怪或山吹鬼，帮手都很较弱，可以轻松打倒。打倒用枪的社员依旧会在我方场地留下枪械道具，用于破坏BOSS后期展开的无敌防护罩，成功破解即可阻止BOSS的回复技能，还能对其造成大硬直。

附录

新增妖怪的获得方法

编号	名称	获得方法
619	ニャ-ミネ-タ-	在邮局获得配送礼品“スタジオ·パス”后，完成任务“最强の男の条件”
620	ヒ-ロ-ニャン	破坏者T模式“铁鬼の迷宫”作为Nu-Parts出现
621	フユニャンS	扫描“ガッツなメンコ”的QR码后，去新妖魔都市的破坏者基地负1层进行每日战斗
622	フユニャン曹操	与《妖怪三国志》联动后，在团团坡道的破烂小屋内可进行每日战斗（《寿喜烧》限定）
623	ひとりよがり	破坏者T模式中“ヌフィンクス スキノクチ②”作为Nu-Parts出现（《寿喜烧》限定）
624	ウォ-ル·ガイ	妖怪“ムリカベ”与“メリケン粉”合成
625	ガランドゥ	破坏者T模式中“ヌフィンクス スキノクチ④”作为Nu-Parts出现（《寿喜烧》限定）
626	バケルトン	破坏者T模式的众多迷宫中出现
627	メカオロチ	破坏者T模式“铁龙の迷宫”作为Nu-Parts出现
628	黑鬼吕布	与《妖怪三国志》联动后，在团团坡道的破烂小屋内可进行每日战斗（《寿喜烧》限定）
629	メカキュウビ	破坏者T模式“铁狐の迷宫”作为Nu-Parts出现
630	Uロボニャン	完成《寿喜烧》限定任务“究极を目指した者たち”
631	デバミ	在扭蛋机用“わくわくコイン（天）”获得
632	しらんプリン	在破坏者T模式的众多迷宫中出现，与其触发交友机会即可
633	ミ-フ-	完成《寿喜烧》限定任务“それはどこかにある世界”
634	コアラニャン	完成《寿喜烧》限定任务“ふるさとジャポンはダブル世界！？”
635	Tジバニャン	破坏者T强化包《寿司》版限定特典
636	Tコマさん	破坏者T强化包《天妇罗》版限定特典
637	卵の君	在《妖怪ウォッチぷにぷに》中与妖怪“卵の君”成为好友后联动，在邮局输入联动代码之后在新妖魔都市可以与其进行每日战斗
638	ワルノリン	完成《寿喜烧》限定任务“アイアムス-パ-レジェンドヒ-ロ-”
639	サニ-レタスさん	妖怪“ワカメくん”与“メリケン粉”合成
640	テレテル坊主	在扭蛋机用“わくわくコイン（天）”获得
641	モルラ	妖怪“サイコウ蝶”与“メリケン粉”合成
642	ミカエリ	在扭蛋机用“ドリ-ムコイン·知”取得
643	一旦ソ-リ-	“一旦ゴメン”与“メリケン粉”合成
644	ヨドム	破坏者T模式“ヌフィンクス スキノクチ③”作为Nu-Parts出现（《寿喜烧》限定）
645	まんまミ-ラ	破坏者T模式“ヌフ王の墓②”作为Nu-Parts出现
646	ダ-クコマ-	破坏者T模式“铁虫の迷宫”作为Nu-Parts出现
647	USA豆腐	《寿喜烧》下载版特典，在邮局输入代码后获得道具“お豆腐クッション”，之后前往大森山神社的扭蛋机前即可与其进行每日战斗
648	夜行	破坏者T模式“ヌフィンクス スキノクチ⑥”作为Nu-Parts出现（《寿喜烧》限定）
649	ゴ-ジャス大使	破坏者T模式“S级の迷宫”作为Nu-Parts出现
650	日ノ神	完成《寿喜烧》限定任务“ドリ-ム对谈！日ノ神VSジョ-ズ！”
651	ぬらりひょん	完成任务“妖怪评议会の极秘指令”
652	さきのばし	破坏者T模式“ヌフィンクス スキノクチ②”作为Nu-Parts出现（《寿喜烧》限定）
653	オタカラもどき	破坏者T模式“センポコ·エイフン②”作为Nu-Parts出现
654	ジャンクコシノ	完成任务“梦见る少女の第一步”后，在妖果公司的咖啡厅内可与其进行每日战斗
655	ウィスパ-孔明	与《妖怪三国志》联动后，在团团坡道的破烂小屋内可进行每日战斗（《寿喜烧》限定）
656	寿老人	破坏者T模式“やみの迷宫”作为Nu-Parts出现
657	福禄寿	破坏者T模式“ひかりの迷宫”作为Nu-Parts出现
658	マジンカ-メン	破坏者T模式“マジンカ-メンの迷宫”作为Nu-Parts出现
659	ゴ-キングデッド	破坏者T模式“ゴ-キングデッドの迷宫”作为Nu-Parts出现
660	パンドラ	破坏者T模式“パンドラの迷宫”作为Nu-Parts出现
661	リアクション大王	破坏者T模式“リアクション大王の迷宫”作为Nu-Parts出现
662	ニャステト	破坏者T模式“ニャステトの迷宫”作为Nu-Parts出现
663	ズラビス	破坏者T模式“ズラビスの迷宫”作为Nu-Parts出现
664	スピ-チ姬	在扭蛋机用“ドリ-ムコイン·姬”取得“スピ-チ姬パス”后，在南蒙德地区的医院屋顶可进行每日战斗（需要直升机）
665	トリペア	在扭蛋机用“ドリ-ムコイン·知”取得“トリペアパス”后，在达米安农场左侧的麦田可进行每日战斗（需要直升机）
666	ジェントル面犬	在扭蛋机用“ドリ-ムコイン·绅士”取得“ジェントル面犬パス”后，在东卡修地区的游泳池处可进行每日战斗（需要直升机）
667	自慢ハッタン	在扭蛋机用“ドリ-ムコイン·自慢”取得“自慢ハッタンパス”后，在新妖魔都市的天妇罗店屋顶处可进行每日战斗（需要直升机）
668	难蛇龙王	集齐さきのばし、ガランドゥ、コアラニャン、龙神、ひとりよがり、夜行、ヨドム、Uロボニャン后解锁。除龙神需要合成外，其他均为《寿喜烧》限定妖怪
669	エンマ大王	完成任务“ENMA NOTE”
670	ぬらり神	《寿司》与《天妇罗》联动后，消耗联动道具完成破坏者T模式的限定迷宫“神の山～ぬらり神～”后有几率成为伙伴
671	觉醒日ノ神	《寿喜烧》与《天妇罗》联动后，消耗联动道具完成破坏者T模式的限定迷宫“神の山～觉醒日ノ神～”后有几率成为伙伴
672	先代閻魔大王	《寿喜烧》与《寿司》联动后，消耗联动道具完成破坏者T模式的限定迷宫“神の山～先代エンマ～”后有几率成为伙伴
673	觉醒エンマ	三个版本联动后，消耗联动道具完成破坏者T模式的限定迷宫“神の山～觉醒エンマ～”后有几率成为伙伴
674	シヴァラク	破坏者T模式“シヴァラクの迷宫”作为Nu-Parts出现
675	ノストラダマス	破坏者T模式“ノストラダマスの迷宫”作为Nu-Parts出现



联动、配信相关

密码

“铁鬼ストーン”的密码

全部输入完毕即可获得“铁鬼ストーン∞”，可无限挑战“铁鬼の迷宫”

ヒは6やテ2はヨ4う□	ね7りキ9のス2ヌわ□
るキ3はミ9みオね7□	よ6うテ3も二5アせ□
お4にをテ3まム5か□	サは4ヨて2めケ7ら□
わ5た2あケ8モめ6 □	もタ8をウ4るヌ3イ□
ミゆ3ラな7ふト5め□	ヤ2かト5そル9にキ□
セ7み4あタ2ネ8を □	にマ7つテ5はユ6の□
ヲせ6マち2ウね8と□	みヌ5わト8ひエ2ん□
ナ9むイ7すコ3ヒれ□	

QR码

ムゲン地狱の调查报告书

议长の锡杖

惨剧ストーン∞

铁狐ストーン∞

铁龙ストーン∞

ガッツなメンコ

エースのカード

ジョーカーのカード

キングのカード

クイーンのカード

ずばばんアーム

わくわくコイン(天)

黄金のアンク

铁锅コイン

伟人バッジ

ドリームコイン・姫

ドリームコイン・自慢

ドリームコイン・知

ドリームコイン・绅士



3DS

波奇和耀西的毛线世界		Nintendo
ポチと！ヨッシー - ウ - ルワ - ルド		动作 日版
2017 年 1 月 19 日	本地 1 人	对应 amiibo/ 邂逅通信
售价为 5076 日元		

文 三味线　美编 蚊子

本作是一款风格可爱的横版闯关 ACT，故事主人公则是“《马里奥》系列”的人气角色耀西。游戏的玩法融入了大量与毛线相关的元素，场景与谜题的设计都充满创意，游玩时新鲜感十足。本作的地图关卡多达 54 关，收集物也数量惊人，还能游玩到 Wii U 版中没有的小狗波奇专属小游戏。

基础说明

按键操作

按键	作用
滑杆/十字键	移动/选择，↓方向可以制造线球
A	跳跃，长按可以滞空
B	吞下/伸舌头
X/R	瞄准/射击
Y/L	固定射击轨道
B+↓	下压攻击
SELECT/START	呼出菜单

设定界面

按 SELECT/START 键呼出菜单，再选择设定（せってい）就可以编辑射击方式（なげかた）与无意识通信（いつのまにつうしん）。射击方式可以登录 A 与 B 两种，方便游玩时切换。



じっくり：先瞄准再射击，射击轨道呈扇形上下移动。
いけいけ：不瞄准直接射击。
なげかた：先瞄准再射击，但射击轨道不移动，固定为纵向或横向。



游戏画面



①	向日葵，收集品之一
②	铅笔，收集品之一
③	针织物，收集品之一
④	爱心，相当于耀西的HP
⑤	晶片，闯关时可拾取，能用以发动力量徽章
⑥	amiibo
⑦	力量徽章
⑧	小狗收纳包，可以收放随从的小号波奇
⑨	耀西的闯关模式，分普通耀西与飞翔耀西两种

设施

BOSS挑战屋



通关后才开放的设施，这里可以再次挑战关卡中的 BOSS，只不过难度有所提升，BOSS 的动作变得更敏捷，但打法相同，战胜后能获得针织物，解锁铜、银、金三只稀有耀西。

耀西房间



这里可以自由切换玩家所操作的耀西，其实就是换装系统，这些耀西除了外观不一样外并无不同之处，初期有 10 只基础颜色的耀西可选，其他耀西则要在关卡中收集针织品来获得，每个关卡都有 5 个针织物，只有全部收集才能换来 1 只新耀西。



耀西	关卡/条件
フラワ-ヨッシ-	1-1
もりのヨッシ-	1-2
キャンディ-ヨッシ-	1-3
カフェヨッシ-	1-4
も-も-ヨッシ-	1-5
ヘイホ-ヨッシ-	1-6
スイカヨッシ-	1-7
ドンブリヨッシ-	1-8
WiiUヨッシ-	1-9
デザ-トヨッシ-	2-1
しましまヨッシ-	2-2
シトラスヨッシ-	2-3
チェックヨッシ-	2-4
ポチヨッシ-	2-5
かざんヨッシ-	2-6
ほねヨッシ-	2-7
ホットドッグんヨッシ-	2-8
Wiiヨッシ-	2-S
クッキ-ヨッシ-	3-1
おもちゃヨッシ-	3-2
よじよじヨッシ-	3-3
パステルヨッシ-	3-4
わたが-もヨッシ-	3-5
ぐるぐるヨッシ-	3-6
レインボ-ヨッシ-	3-7
コッコさんヨッシ-	3-8
ゲ-ムキュ-ブヨッシ-	3-S
ジャングルヨッシ-	4-1
ジュゲムヨッシ-	4-2
リンゴヨッシ-	4-3
ウォ-タ-ヨッシ-	4-4

耀西	关卡/条件
カモフラヨッシ-	4-5
ナイトヨッシ-	4-6
ワイルドヨッシ-	4-7
パックンヨッシ-	4-8
ロクヨンヨッシ-	4-S
ウィンタ-ヨッシ-	5-1
アイスヨッシ-	5-2
パンダヨッシ-	5-3
ボ-ダ-ヨッシ-	5-4
スタ-ヨッシ-	5-5
ズボンヨッシ-	5-6
スポ-ツヨッシ-	5-7
アイスム-チョヨッシ-	5-8
ス-ファミヨッシ-	5-S
ゆうやけヨッシ-	6-1
イナズマヨッシ-	6-2
ホットヨッシ-	6-3
ドットヨッシ-	6-4
ナイトメアヨッシ-	6-5
ペイントヨッシ-	6-6
カメックヨッシ-	6-7
ベビィクッパヨッシ-	6-8
ファミコンヨッシ-	6-9
オ-ロラヨッシ-	★-S

耀西	关卡/条件
どうのヨッシ-	BOSS挑战模式中打败ビッグホットドッグん
ぎんのヨッシ-	BOSS挑战模式中打败ビッグパックン
きんのヨッシ-	BOSS挑战模式中打败ベビィクッパ

波奇小屋



小狗波奇的屋子，可以游玩波奇专属的闯关小游戏，这也是3DS版本追加的全新内容之一，基本玩法是操作自动前进的波奇收集晶片，挑战具有各大地图特点的关卡。

关卡	解锁条件
アスレチックへいげん	初期
あしもと注意！溶岩さばく	完成关卡2-5
とびだせ！オモチャ箱	完成关卡3-4
水路であわわ	完成关卡4-4
きぶんはボブスレ-	完成关卡5-4
ばくだん砦	完成关卡6-4
スイカヨッシ-	1-7
ドンブリヨッシ-	1-8
WiiUヨッシ-	1-9
デザ-トヨッシ-	2-1
しましまヨッシ-	2-2
シトラスヨッシ-	2-3
チェックヨッシ-	2-4
ポチヨッシ-	2-5
かざんヨッシ-	2-6

关卡	解锁条件
ほねヨッシ-	2-7
ホットドッグんヨッシ-	2-8
Wiiヨッシ-	2-S
クッキ-ヨッシ-	3-1
おもちゃヨッシ-	3-2
よじよじヨッシ-	3-3
パステルヨッシ-	3-4
わたが-もヨッシ-	3-5
ぐるぐるヨッシ-	3-6
レインボ-ヨッシ-	3-7
コッコさんヨッシ-	3-8
ゲ-ムキュ-ブヨッシ-	3-S
ジャングルヨッシ-	4-1
ジュゲムヨッシ-	4-2
リンゴヨッシ-	4-3
ウォ-タ-ヨッシ-	4-4

基本玩法



按B键可以让波奇跳跃，踩中敌人的瞬间跳跃可进行大跳跃，碰到敌人、墙壁等阻碍时会掉落晶片，一旦掉坑则从起点重新开始。

GOLD RUSH模式

在闯关过程中满足一定条件，选关卡界面中就会出现金色云朵图标，触点后进入GOLD RUSH模式。GOLD RUSH模式的关卡会出现更多的晶片供玩家收集。



小波奇



每一个波奇专属关卡中都有3只小波奇，只要触碰就能收集成功，获得的小波奇可以在关卡选择界面中看见，未收集到的小波奇呈黑影。收集到的小波奇会永久拥有，因此不需在一次闯关中收集齐全，反复挑战关卡即可。

巨大的线球

耀西们生活着的地方，也是故事的起始之地。



amiibo房间



这里可以扫描amiibo。如果扫描耀西的amiibo可以让两只耀西一起闯关，不过依然只能操作一只耀西。

回忆剧场



这里可以查看敌兵情报（てきをみる）、欣赏BGM（おんがくをきく）、观看耀西剧场（ヨッシーシアタ-），相当于鉴赏模式。

耀西&波奇

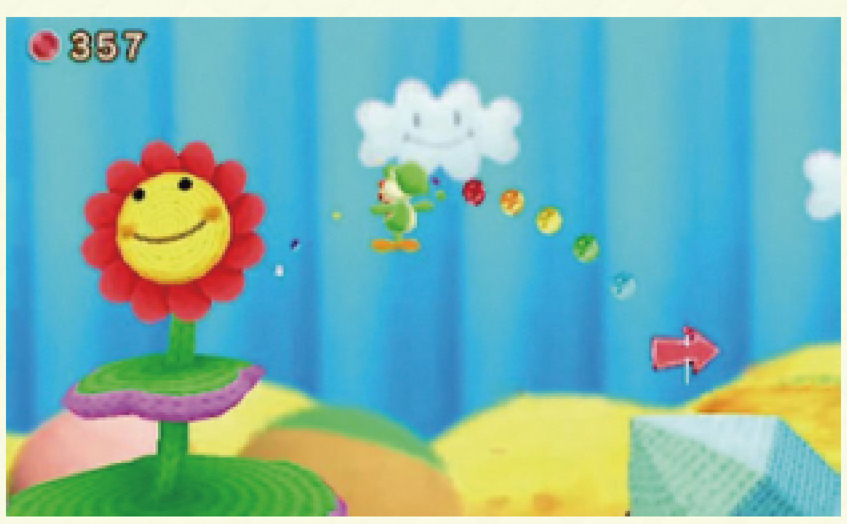
小恐龙耀西就是本作的主角，玩家需要操作它进行冒险，小狗波奇则担当耀西的助手，当耀西骑乘它时，它就会朝耀西面向的道路奔跑。此外在个别特殊地点，耀西可以在上方路段移动，引导波奇进入下方狭道拾取物品。

波奇只有在个别关卡才会出现，但玩家也可以使用力量徽章召唤它，不过需要消耗 500 晶片。



角色动作

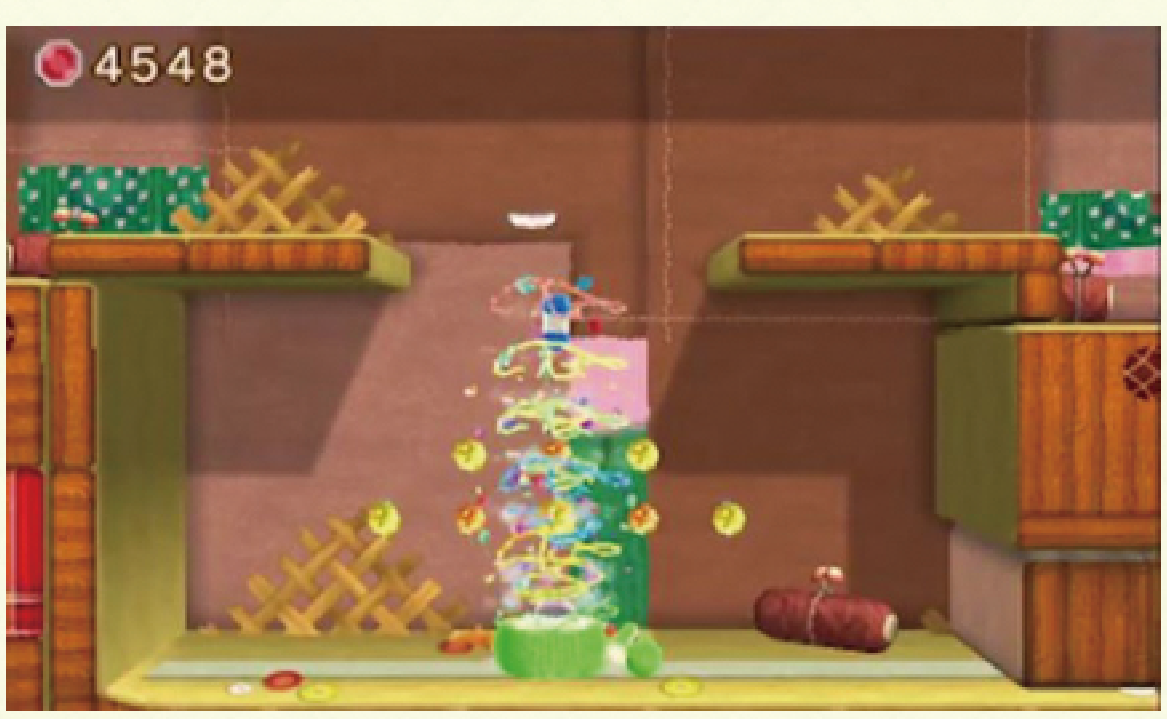
滞空



耀西跳跃后不松开 A 键能滞空一小会并小幅升起，借由此动作经常可以抵达看似刚好上不去的地方，倘若切换成飞翔耀西模式则可以永久滞空，直接飞过许多布满坑道陷阱的地带。

下压攻击

耀西跳跃中按↓键可施展下压攻击，这招可以压碎个别物品与脆弱的石壁等，在 BOSS 战中也能起到补刀的关键作用。



伸舌头

按 B 键可以让耀西伸出长长的舌头，除了吞食物品或敌人外，还能解开场景中墙壁上、盒子上的线结，发现隐藏道具与通道。



射击



伸出舌头吞食由毛线编织而成的物品或敌人后，按↓键能生产出线球，此时按 X/R 键可以瞄准与发射线球。射击轨道会默认从下至上呈扇型移动，不过按住↑键再瞄准能让轨道从上往下移，可以快速瞄准上空的目标。

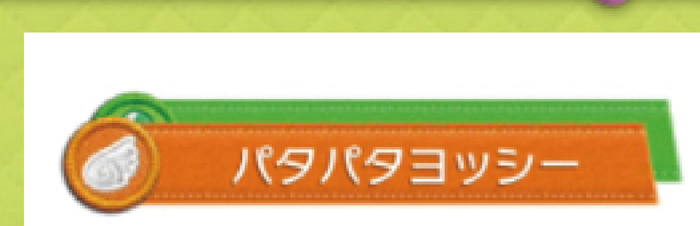
喷射

食用不同种类的西瓜可以喷射西瓜籽、火焰、寒气，既能对敌人造成伤害又可以破坏路上诸如冰块、石壁等障碍物。



闯关模式

玩家随时可以触点下屏右侧的图标来切换耀西的闯关模式。



普通模式：普通耀西可以撞击线球盒子、吞食敌人或物品获得线球，按X/R可以射击线球。

飞翔模式：飞翔耀西可以永久滞空，还会有小号的波奇尾随而行，小号波奇可以帮助玩家找出隐藏物品与隐藏区域，但不能骑乘。另外，小号波奇可以无限次作为耀西的子弹发射出去，因此飞翔耀西会失去生产线球的能力，线球盒子中也不再有线球。

力量徽章（パワーバッジ）



在闯关时触碰下屏的徽章图标能打开力量徽章界面，选择力量徽章后可以在抵达终点前获得 1 种特殊能力。每次使用徽章都要消耗晶片，晶片通过闯关拾取各种物品来获得。

注意，每次只能使用 1 种徽章，如果再次选择了其他徽章，那么之前的徽章效果就会消失。

图标	名称	效果	消耗晶片	关卡
	コ-スをクリアする	直接完成关卡，当然向日葵与针织物等收集品的完成度不变	2000	1-1
	かくれているものが見えるよ！	显示隐藏云、隐藏道路等隐藏部分	5000	3-4
	舌でアイテムゲット	伸舌头也能收集到物品	3000	3-8
	スイカ たべほうだい	能够无限制地食用绿色西瓜，食用后可以射出西瓜籽	5000	1-8
	アイテムを引きよせてゲット	能将附近的收集物吸过来	5000	4-8
	ポチといっしょにコ-スをプレイ	召唤出波奇一起闯关	500	2-5
	ヨッシ-がスピ-ドアップ	提升耀西的速度	3000	4-4
	ほのおスイカたべほうだい	能够无限制地食用火焰西瓜，食用后可以喷射火焰	5000	5-4
	ぜんぶ大きな毛糸玉になる！	射击用的线球变成大线球	1000	1-2
	こおりスイカたべほうだい	能够无限制地食用冰冻西瓜，食用后可以喷射寒气	5000	5-8
	受けるダメ-ジが少ない！	稍微减轻受到的伤害	3000	2-8
	アツいものでもへっちゃら！	碰到熔浆、掉进熔浆都不会受伤	7500	2-4
	ヒップドロップがパワ-アップ！	强化下压攻击的威力，产生的冲击波的攻击范围扩大	5000	1-6
	あなに落ちてももどってくる！	掉进坑里会复活	7500	1-4



关卡相关

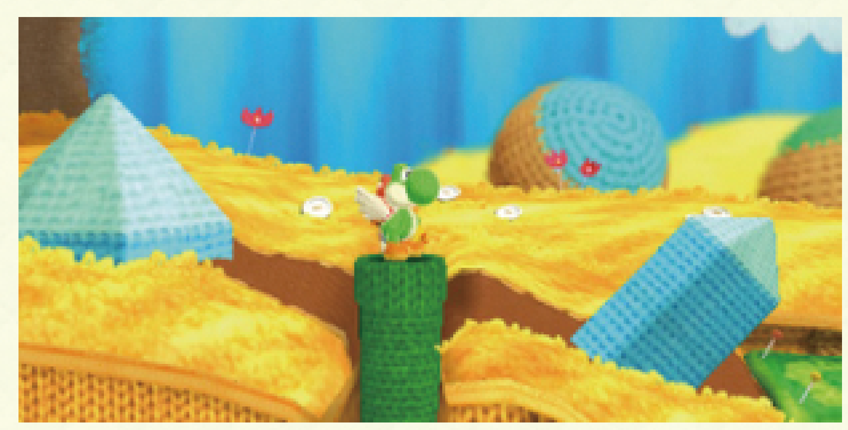
场景物品

下面对关卡中常见的一些场景物品进行说明。

图标	名称	说明
	疑问云	射击后出现道具
	隐藏云	隐藏起来的疑问云，在普通耀西模式中完全看不见，只有碰到才会出现，在飞翔耀西模式中，随从小狗会帮忙找出
	线结	伸出舌头可以解开，会出现隐藏道路、道具等
	盒子	伸出舌头可以解开，会出现道具或敌人
	线球盒子	普通耀西模式中，撞击后会掉落线球，飞翔耀西模式中则没有任何东西
	“！”号	触碰后出现隐藏物品；“！”号按钮则需要踩踏才能启动
	弹跳装置/弹跳台	站在上面能跳跃到高空
	隐形站台	射击后出现站台，也有类似隐形站台的同样由虚线构成的隐形水管、隐形盒子、隐形梯子等，闯关时需多留意

水管

场景中某些水管能够钻进去，抵达新区域。有些水管也像隐形站台一样，需要射击后才会显现。

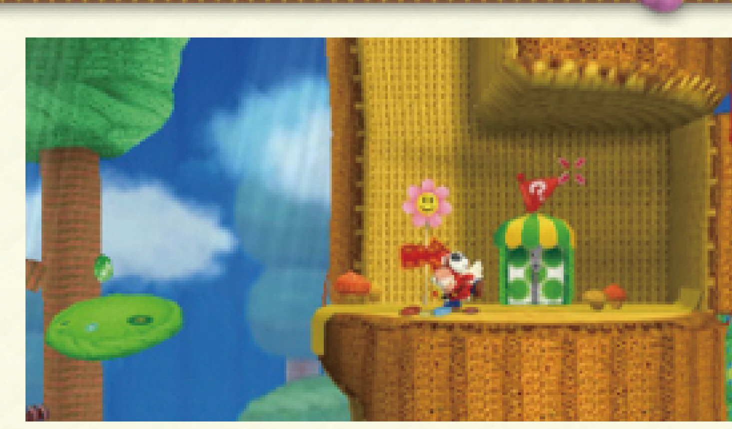


指向标花朵



触碰后可以补充爱心数量，同时也相当于一个自动存档点，耀西爱心清零时会在最近经过的指向标花朵处复活。

变身门扉



个别关卡中会有变身门扉，进入后耀西会变身成其他物品，并要在指定时间内完成特殊关卡。减少的时间可以通过拾取路上的时钟道具来回复，关卡中还能收集到铅笔、向日葵、针织物这些收集品。

巨大耀西

破坏力惊人的巨大耀西，按 B 键可以甩动尾巴摧毁路上的障碍。



摩托车耀西



以摩托车姿态高速移动的耀西，过快的速度甚至可以冲上墙壁。

飞机耀西



飞机形态的耀西，按 B 键可以发射子弹，不仅能击倒敌人，也能击破路上的一些障碍。

伞耀西



伞形态的耀西，按 A 键开伞随风飞行拾取路上的物品，松开 A 键则收伞下降。

人鱼耀西



人鱼形态的耀西，能在水中自由穿行，按 B 键可以发动冲刺攻击。

地鼠耀西



地鼠形态的耀西，按 B 键可以在墙中挖土而动，甚至能钻破巨大的硬石块。

BOSS战



每张大地图都有两场 BOSS 战，分别在第 4 关与第 8 关。进入关卡终点处的 BOSS 门扉后开始战斗，战斗中与战胜后都可以获得晶片。

隐藏关卡

本作一共有两种隐藏关卡。

S关卡：共有6关，每收集完一张大地图8个关卡的向日葵（40朵）解锁1个。S关卡比一般关卡难度更高。

★-S关卡：收集完全地图关卡（包括S关卡）的270朵向日葵。

关卡收集要点

本作一共有 4 种收集品，分布是爱心、铅笔、向日葵、针织物。由于爱心相当于耀西的 HP，只要将爱心保持在 20/20 的 MAX 状态并完成关卡就会默认收集完毕，因此不再做收集说明。

※为快速完成收集，此部分以飞翔耀西的闯关模式为基础撰写，隐藏云、隐藏通道等隐藏要素由随从小狗自动发现。

1-1

铅笔

序号	位置
1	食人花上方
2	盒子上方
3～4	进入绿色水管后拾取晶片
5	食人花右下方的隐藏通道
6	射击红白虚线后出现的站台，也即隐形站台上
7	推动隐形站台右边墙壁后出现晶片
8～10	解开隐形站台旁的线结后出现隐藏通道
11	绿色水管上方
12～13	绿色水管中有3朵疑问云的场所，射击疑问云后落下弹跳装置，借助它跳到上方
14	绿色水管上方
15	射击笑脸站台旁的隐藏云后出现巨型植物，再射击植物下方站台的疑问云
16	射击笑脸站台上并列的3朵疑问云，拾取掉落物
17	射击笑脸站台上并列的3朵疑问云后出现巨型植物，再射击植物上的隐藏云
18～20	解开最右边笑脸站台旁的线结后出现隐藏道路

向日葵

序号	位置
1	起点不远处可见
2	食人花右边高台的盒子中
3	解开隐形站台旁的线结后出现隐藏通道
4	绿色水管中有3朵疑问云的场所，射击疑问云后落下的盒子中
5	射击终点前巨型植物上方的隐藏云

针织物	
序号	位置
1	食人花的上方
2	推动隐形站台旁的墙壁
3	绿色水管中有3朵疑问云的场所，解开地面左边的线结后出现隐藏区域
4	射击站台旁的疑问云后出现巨型植物，再射击植物上方的疑问云
5	解开最右边笑脸站台旁的线结打开隐藏道路

1-2

铅笔	
序号	位置
1	弹跳台上方
2	第2个弹跳台上方
3	第3个弹跳台右下方的隐藏云
4	进入第2区域后，入口附近的弹跳台上
5	弹跳台右边的站台
6	射击方向标志右上的红白虚线圆环，到达上方站台
7~8	气球的吊物
9	射击最右侧木桩站台处的隐藏云后出现晶片
10~11	射击疑问云后出现梯子，进入左上方的门扉拾取晶片
12~16	变身门扉中
17	从变身门扉出来到达新区域，连续撞击入口附近的糖果瓶
18~19	射击弹跳台旁的方块，进入隐藏门扉拾取晶片
20	最后路段的弹跳台连续跳跃途中自动获得

向日葵	
序号	位置
1	一路往上走的弹跳台地带，地面右侧有隐藏区域
2	第2区域，踩踏黄色弹跳台后掉落的物品中
3	第2区域，射击疑问云后出现梯子，进入左上方门扉
4	从变身门扉出来后，射击弹跳台旁的方块并进入隐藏门扉，踩踏黄色弹跳台后的掉落物中
5	线球盒子右边睡着的敌兵处有隐藏云

针织物	
序号	位置
1	一路往上的弹跳台地带，从底层弹跳台跳往左上的笑脸站台
2	进入第二区域后，入口附近的弹跳台上
3	气球吊着晶片的地方，射击红白虚线方块后掉落的盒子中
4	变身门扉中
5	解开木排站台旁的线结进入隐藏区域

1-3

铅笔	
序号	位置
1	将球往右推并捡取晶片（将球往左推可获得针织物）
2	推球破坏地下左侧的石壁
3	破坏地下石壁后出现的晶片堆中
4~6	进入2次绿色水管后来到第3区域，击碎右边石壁并捡取晶片（食人花上方有隐藏通路，可击碎石壁制造落脚点上去）
7~8	食人花上方的隐藏道路中（射击隐藏云）
9	橙色蘑菇站台上有隐藏云，射击后出现站台，站台上方石壁的晶片中
10	射击线球盒子右方的石壁
11	线球盒子右方石壁中，也即蘑菇站台的上方有隐藏云
12	射击绿色水管上方的隐藏云，再进入水管来到第4区域
13	将黄球推到下方，射击途中的隐藏云
14~15	将黄球推到最右边的坑中，射击此处的隐藏云后出现站台，捡取站台上方的晶片
16	右向指示标右上站台的晶片堆
17~18	破坏右向指示标右方石壁捡取晶片
19	上向指示标的下方石壁中的晶片
20	利用弹跳装置来到第5区域，射击起点上方的隐藏云后出现球，推球的途中出现隐藏云

向日葵	
序号	位置
1	击落石壁中的跳台，来到上方区域
2	第3区域，右向指示标右边的石壁中
3	将第4区域的黄球推到下方，再踩着黄球跳到上方的隐藏区域
4	射击第4区域站台左上方的石墙使盒子掉下来
5	第4区域的最后路段，上向指示标的左侧有隐藏通道

针织物	
序号	位置
1	开始时将球往左边推撞破墙壁
2	第3区域，进入食人花上方的隐藏区域，射击疑问云后出现
3	第3区域，进入灰色水管后拾取晶片
4	第3区域，破坏线球盒子右侧紫色站台下的石壁
5	第4区域，破坏上向指示标下方的石壁

1-4

铅笔	
序号	位置
1	起点附近的晶片堆
2	射击隐形站台，解开站台左上方的线结
3	射击隐形站台，解开站台右上方的线结，进入尽头门扉来到第2区域
4	红色升降台左端的晶片
5	射击升降台右边的隐形站台后出现晶片
6	射击第2个升降台左上方站台的疑问云后出现晶片
7	站在第3个升降台右端，待其降到最低处再解开旁边墙壁的线结
8	回转机器上的晶片
9	射击回转机器上的隐藏云后出现晶片
10~12	回转机器上的晶片
13	左向指示标左侧的回转机器上
14~16	第3区域，射击疑问云后出现晶片
17	第3区域，射击第3条回转铁球上方的隐藏云
18~19	第3区域，分成上下两道的回转铁球地带，从上方走过后出现晶片
20	终点前，射击线球盒子旁的晶片

向日葵	
序号	位置
1	射击隐形站台，解开站台右上的线结，在隐藏道路尽头落下时解开右侧的线结
2	第2区域，利用第2个升降台跳到左上方的站台，射击该处的疑问云
3	第2区域，站在第3个升降台右端，待其降到最低处再解开旁边墙壁的线结
4	第2区域，左向指示标的右边有个升降台，站在升降台左端最低处可以看见线结
5	第3区域，射击回转铁球地带的隐藏云

针织物	
序号	位置
1	射击隐形站台，解开站台右上的线结
2	第2区域线球盒子的升降台，在升降台右端的最高点处跳跃
3	第2区域，回转机器上
4	第3区域，射击站台下方两只地鼠洞处的隐藏云
5	第3区域，分成上下两道的回转铁球地带，从上方走过后出现隐藏云

BOSS战

BOSS是一只地鼠，打法是先踩它的头部再追加下压攻击。每造成一次伤害，地鼠的砸铁球攻势就会更加猛烈，不过依旧容易闪躲。



1-5

铅笔	
序号	位置
1~2	射击风车透明部位后出现晶片
3~4	经过线球盒子一直走到右边尽头，推动食人花右侧的墙壁
5	第2区域，风车中间的晶片
6	笑脸站台上有疑问云，拾取云左边的晶片
7~8	射击风车中间的疑问云
9	第3区域，风车中间的晶片
10	风车之间的晶片
11~12	拾取风车中间的晶片
13~14	终点前的风车左下方墙壁可以推动
15~20	终点前的风车附近的晶片

向日葵	
序号	位置
1	解开地面的线结后出现隐藏云与隐藏道路
2	利用弹跳装置上到风车扇子，再跳到左上方的笑脸站台上
3	第2区域，绿色水管右边有3个笑脸站台，射击低处站台上的疑问云
4	第3区域，解开风车之间站台的线结，线结飞到别处，再解开一次
5	将终点前风车的透明部位全部显现出来

针织物	
序号	位置
1	风车之间
2	解开小树的线结后，线结会飞到别处，再解开一次
3	第2区域，站在线球盒子右边的风车上，射击左下方的虚线后出现粉红色水管，进入水管落至地面，射击地面所有花朵的隐形部位
4	第2区域，射击风车中央的疑问云
5	第3区域，利用风车上到空中的站台，该站台有个单向装置

1-6

铅笔	
序号	位置
1	站台上的晶片
2	连续撞击站台上方的糖果瓶
3	吸走敌人抛下的炸弹，炸碎木架捡取晶片
4~5	用炸弹炸敌兵叠成的梯，捡取晶片
6	第2条敌兵梯的左上方站台有隐藏云
7~8	站着几个敌兵的木架中央有“！”号，可伸舌头触碰
9~13	变身门扉中
14	上方有敌兵扔炸弹的地点，吸取炸弹炸碎其中一个站台就会发现绿色水管，进入水管并打倒所有敌兵
15	推动隐形梯子右边的墙壁
16	炸碎敌兵梯左上角的木架后落下弹跳装置
17~18	有许多敌兵的巨大木架中，利用其中的弹跳装置往上走
19~20	巨大木架左上角的笑脸站台处

向日葵	
序号	位置
1	吸走敌人的炸弹，炸碎上方装有盒子的木架，打开盒子
2	右向指示标上方有木架和盒子，利用盒子中的定时炸弹炸碎木架
3	第3区域，上方有敌兵扔炸弹的地方，吸取炸弹炸碎其中一个站台就会发现绿色水管，进入水管打倒所有敌兵
4	第3区域，炸碎敌兵梯左上角的木架后落下弹跳装置，打开上方隔间的盒子
5	第3区域，有许多敌兵的巨大木架右上角的笑脸站台上

针织物	
序号	位置
1	伸舌头吸取敌兵的炸弹，再喷出炸碎木架
2	木架下面有敌兵梯的地方，利用炸弹炸碎木架
3	变身门扉中，使用下压攻击击碎木架
4	第3区域，入口附近的木架站台上有隐藏云
5	第3区域，有许多敌兵的巨大木架中

1-7

铅笔	
序号	位置
1	射击树上的疑问云
2	射击站有螃蟹的木架下的疑问云
3	向日葵1的右下方有隐藏道路
4~5	在高台上使用下压攻击破坏石壁，打倒下方的螃蟹，再用下压攻击捡取晶片
6	向日葵2的下方有隐藏道路
7~11	变身门扉中
12	第3区域，螃蟹下方的晶片
13	射击树木上的隐藏云
14	射击水中的疑问云（借助柱子的反弹效果）
15~17	大片黄色石壁中的晶片
18	射击大片石壁左下角的疑问云
19~20	继续前进，破坏石壁与疑问云

向日葵	
序号	位置
1	获得针织物1的盒子右方，木架下的隐藏云
2	射击有几个螃蟹的木架站台下方的疑问云
3	第3区域，进入螃蟹右边水中的绿色水管并射击里面的疑问云
4	第3区域，射击大片石壁右边树上的疑问云
5	终点前的木架上有隐藏云

针织物	
序号	位置
1	射击树木之间上空的虚线后掉落盒子
2	连续射击3处虚线的地方会落下盒子
3	进入变身门扉，摩托耀西关卡途中
4	第3区域，大片黄色石壁的地方
5	第3区域终点前木架下的疑问云，只能用西瓜籽射击

1-8

铅笔	
序号	位置
1	摇摆毛球上
2~3	来到2只弹跳怪的地方，射击上方的隐形站台，再踩弹跳怪上去
4~5	跳到隐形站台右边的隔间
6~7	踩踏第2波弹跳怪后空中出现晶片
8~9	进入上锁门扉右边的摇摆毛球左上角的门扉
10	利用上锁门扉右边的摇摆毛球来到右上角站台
11	从铅笔10的站台跳到右边的隐藏隔间
12~13	进入右边的门来到有大量弹跳怪的区域，上下各有1支铅笔，此处最上方的盒子中有钥匙
14	进入上锁门扉，拾取起点附近的晶片堆
15~16	撞击摇摆毛球上的2只糖果瓶
17	摇摆毛球上的晶片
18~19	射击摇摆毛球旁的隐藏云后出现晶片
20	BOSS门扉前有大量摇摆着的弹跳怪，拾取它们脚下的晶片

向日葵	
序号	位置
1	来到摇摆毛球右边的隔间站台并推动墙壁
2	2只弹跳怪处，踩踏弹跳怪上到隐形站台，再跳到右边隐藏隔间
3	进入上锁门扉右边的摇摆毛球左上角的门，捡光所有晶片后出现
4	利用上锁门扉右边的摇摆毛球跳到右上角站台，再跳到右上方的隐藏隔间
5	进入上锁门扉后，某一摇摆毛球上方的晶片中

针织物	
序号	位置
1	射击摇摆毛球上的隐藏云
2	踩踏第2波弹跳怪后空中出现晶片
3	上锁门扉右边的摇摆毛球处有隐藏云
4	进入上锁门扉后，打开摇摆毛球之间的盒子后出现弹跳怪，踩它上到隐藏区域
5	BOSS门前有大量呈摇摆状的弹跳怪，在它们的脚下

BOSS战



BOSS是一只巨型弹跳怪，先射击使其硬直，再靠近伸舌头解开它衣服上的线结就能对它造成伤害。每解一次线结，BOSS 就会召唤出更多小怪来进行合体，清理完小怪后再按照之前的套路来打就可以了。

1-S

此关卡只需一路右走就能到达终点，捡光路上所有的晶片就能集齐 20 支铅笔，而大部分的向日葵与针织物也直接显示在路上，另外注意一下隐藏云的位置即可。走到中后段时，射击多条绿色水管中藏着的虚线就会出现一根蓝色水管，进入其中能获得收集品。

2-1

铅笔

序号	位置
1	起点左上角的站台上有疑问云
2	波浪状布条上的晶片
3～4	红色水管右边的布条上有隐藏云
5	打败蓝色水管的食人花并进入
6	蓝色水管右侧的晶片
7	第1区域尽头，绿色水管右边有隐藏云
8	第2区域，起点附近布条上有隐藏云
9～10	线球盒子上有隐藏云
11	第2区域尽头附近有疑问云
12～13	第2区域尽头有2扇门，进入下方的门
14	第3区域，射击食人花旁的隐藏云落下“！”号装置，启动装置捡取前方的晶片
15	第4区域，食人花右边的晶片
16～17	进入蓝色水管拾取晶片
18～19	踩踏站台上的“！”号装置后四周出现晶片
20	线球盒子右边的晶片

向日葵

序号	位置
1	红色水管右边的布条上有隐藏云
2	第2区域，线球盒子上有隐藏云
3	第2区域尽头有2扇门，进入下方的门
4	第4区域，进入蓝色水管
5	2朵食人花所在的绿色水管之间

针织物

序号	位置
1	打败蓝色水管的食人花并进入
2	射击波浪布条上的隐藏云
3	第2区域，起点附近布条上方的其中一个堆积物是隐藏区域
4	第3区域，打倒尽头绿色水管左边的食人花
5	第4区域，踩踏站台上的装置后四周出现晶片，捡光所有晶片后出现

2-2

铅笔

序号	位置
1～2	利用弹跳装置跳上站台并进门
3～4	从弹跳装置左边下来，射击水管旁的隐藏云再进入右方的门捡取晶片
5	从向日葵1处向下破壁，掉落途中进入左侧门扉（如果一路落至底部则无法进入），再进入左边隐藏墙壁
6	从铅笔5处往上走再进门，单向装置前有晶片
7	分左右两道通往下方的地点，从左道下来，进入左门后跳起可拾取
8～12	变身门扉中拾取路上的晶片，注意吃加时的时钟道具
13	第3区域，起点右边门扉旁的晶片
14～15	进入起点右边门扉拾取晶片
16	进入红色移动装置左侧的门，利用隐藏的弹跳装置跳上站台，再进入右门
17～18	进入两只红色移动装置中间的门扉，射击疑问云
19～20	第4区域，射击空中的晶片

向日葵

序号	位置
1	从弹跳装置左边下来，射击水管旁的隐藏云再进入右方的门
2	从向日葵1处向下破壁，掉落途中进入单向装置左侧的隐藏隔间（如果一路落至底部则无法进入）
3	两只单向装置中间有弹跳装置的地方，借助弹跳装置跳到右上角的隐藏隔间
4	第3区域，进入起点右边的门，射击疑问云
5	第4区域，射击空中的晶片

针织物

序号	位置
1	借助弹跳装置跳上站台并进门
2	分成左右两道通往下方的地点，从左道下来，射击场中的疑问云
3	变身门扉中
4	第3区域，进入两只红色移动装置中间的门扉，接着射击隐藏云
5	进入红色移动装置左侧的门，利用隐藏的弹跳装置上站台，再进入右门

2-3

铅笔

序号	位置
1	攻击球状怪可使其变球（舌头攻击能让其复原），推球破坏左边石头
2	下向指示标处
3～4	从石头锁住针织物处去左上站台，射击隐藏云
5	食人花旁的晶片
6～7	利用球状怪破坏食人花左边的石头
8～9	铅笔7处往右走，途中上方有隐藏道路，可踩球跳上去
10～11	让球按住装置后从上方门扉进入第2区域，在隐形站台上射击球状怪，此怪右侧的墙壁可推动
14～15	第3区域，往左走有球状怪，怪旁有晶片
16	第3区域，往右走有球状怪，使其变球后出现晶片
17	将左右两边的球都引至第3区域门口两旁的装置处后上方机关启动，再射击疑问云，利用弹跳装置进入上方绿色水管来到第4区域，起点附近有晶片
18～20	第4区域，推动球并跟随至下方后出现晶片

向日葵

序号	位置
1	从石头锁住针织物处飞往左上站台，射击隐藏云
2	墙壁中可见，推球破坏墙壁捡取
3	第2区域，球状怪右侧的石头可推动
4	推球破坏第2区域起点右边的石头后进入隐藏门，撞击上方按钮使桥显现再推球过桥，使球在桥自动消失时落到门上方的大按钮上
5	进入第4区域前的水管左边有隐藏区域

针织物

序号	位置
1	将球状怪引导到站台上，再利用它破坏石头
2	铅笔7处往右走，途中上方可见
3	第3区域，往左走有球状怪，射击怪右边的隐藏云
4	第3区域，往右走有球状怪，踩着球过带针地面，头顶站台中是隐藏区域
5	第4区域，推动球并跟随至下方后出现

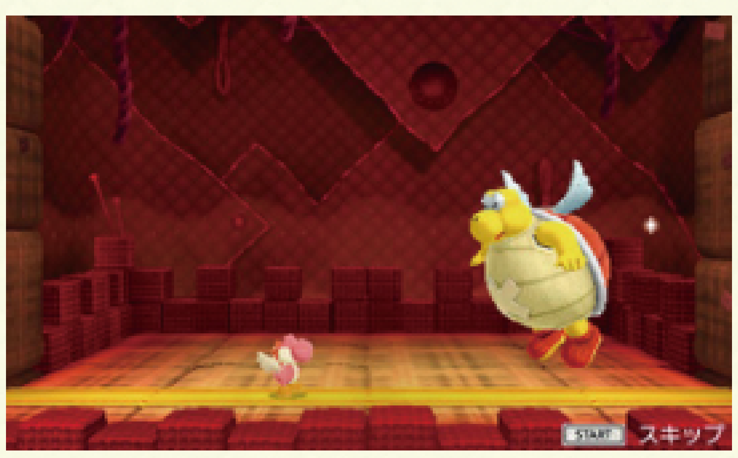
2-4

铅笔	
序号	位置
1～3	进入起点左边的水管，乌龟附近有隐藏云
4	复数食人花处的上方墙壁有隐藏道路
5～6	进入水管后继续走并捡取晶片
7	射击隐藏云后出现梯子，梯子上有晶片
8～9	从梯子右边站台上去，射击隐藏云后出现门扉
10	从向日葵2右边的水管来到中间区域，从单向装置旁下去
11	进入中间区域右边的水管，射击站台上的隐藏云
12	食人花头上的晶片
13～15	射击食人花右边的橙色方格与疑问云后出现晶片
16	射击绿色水管右边的疑问云后出现站台，站台上有晶片
17	进入绿色水管后往左走，射击钥匙右上角的疑问云
18	拿到钥匙后返回起点，开门进入第2区域
19～20	射击第2区域终点BOSS门扉前的疑问云

向日葵	
序号	位置
1	进入起点左边的水管，最左边的食人花处
2	取针织物2的隐藏门扉的右上方有隐藏云
3	进向日葵2右边的水管来到中间区域，从单向装置旁下去
4	解开铅笔12处左上方的线结发现隐藏门扉，进入后打开4个盒子
5	开锁后进入第2区域，在起点不远处的熔浆中

针织物	
序号	位置
1	进入起点左边的水管，解开站台右上方的线结
2	从隐藏梯子右边上去，射击隐藏云后出现隐藏门扉
3	铅笔12处往右走有绿色水管，射击一旁的疑问云后出现的站台上
4	进入针织物3右下方的绿色水管，在纵向排列着3个橙色方格的地方射击上方隐藏云
5	开锁后进入第2区域，在起点附近的空中

BOSS战



BOSS是一只带翅膀的乌龟，等它使出下压攻击时趁机靠近并解开它背上的线结，再跳到它肚子上方追加下压攻击就能伤害到它。受伤的乌龟会缩进壳里四处乱撞，看准时机跳跃就能躲过。

2-5

铅笔	
序号	位置
1～2	第2只撑杆怪旁的站台下有隐藏云
2	踩着撑杆怪进入上方的绿色水管
4	射击撑杆怪上方的隐藏云后落下晶片
5	站台上的晶片
6～7	第2区域，骑波奇前进并捡取路上的晶片
8	针织物3处的晶片（耀西在上方走，引导下方波奇进入狭道）
9	捡取向日葵2的地方（并列两排红格子处，只破坏上层格子，引导波奇冲进狭道）
10	钉子上会自动消失的站台的下方
11～12	骑着波奇来到钉子左侧，射击隐藏云后出现晶片
13	第3区域，消失站台下方的晶片
14～15	隐形站台左上方有隐藏隔间
16～17	进入消失站台下的水管
19～20	从水管中出来继续走，打倒隐形站台上方乘云的敌人，再踏云上更高处

向日葵	
序号	位置
1	踩着撑杆怪进入上方的绿色水管
2	第2区域的窄道中。在并列两排红格子处，只破坏上层格子，引导波奇冲进狭道
3	骑着波奇往钉子右侧走，途中的上空中
4	第3区域，隐形站台左上方有隐藏隔间
5	第3区域，从水管中出来继续走，打倒隐形站台上方乘云的敌人，再踏云上更高处

针织物	
序号	位置
1	第2只撑杆怪旁的站台下有隐藏云
2	站台上方的晶片堆
3	第2区域的窄道中，耀西在上方走，引导下方波奇进入狭道
4	第3区域，进入消失站台下的水管
5	从水管出来后继续走，在消失站台下方

2-6

铅笔	
序号	位置
1	起点不远处，双层站台的下层有隐藏云
2	摇摆站台上的橙色晶片
3	射击布条怪附近的疑问云
4	射击站台上的隐藏云，注意火焰会越过站台
5	第1区域终点前的晶片
6	第1区域终点前，右向指示标下的墙壁可推开
7	第2区域，反复撞击路上的糖果瓶
8	射击复数摇摆站台处上空中的隐藏云
9	最右侧摇摆站台上方的晶片
10	消失站台与火焰喷发处，右下方墙壁可推开
11～12	消失站台与火焰喷发处，射击中央上方的隐藏云
13	触碰“！”号后出现晶片
14～15	倾斜站台左右两侧的晶片
16～17	进入铅笔14～15所在站台右下方的灰色水管
18～19	第3区域，起点附近消失站台上的晶片
20	触摸“！”号后出现的晶片中

向日葵	
序号	位置
1	起点不远处。双层站台的下层有隐藏云
2	射击站台上的隐藏云，注意火焰会越过站台
3	第2区域，触碰“！”号后出现晶片，捡光所有晶片后出现
4	进入铅笔14～15所在站台右下方的灰色水管
5	第3区域，触摸“！”号后出现的晶片堆中

针织物	
序号	位置
1	射击布条怪附近的疑问云
2	第1区域终点前，右向指示标下的墙壁可推开
3	第2区域，射击起点不远处站台间上空中的疑问云
4	消失站台与火焰喷发处，射击中央上方的隐藏云
5	第3区域终点前的消失站台上

2-7

铅笔	
序号	位置
1	踩着第2只木乃伊怪跳到上方站台后出现晶片
2	进入木乃伊怪右边隐藏通道的水管来到第2区域，拾取火盘上的晶片（火盘的火可以吸收和发射）
3	射击火盘上的隐藏云后出现晶片
4～5	进水管来到能看到4个方向指示标的分道区域，先进入右下方道路。捡取在移动木板上方的晶片（在最右侧的木板蹲下能通过缝隙，进入上方的门后，吸收火焰点燃所有盘子后出现钥匙1）

铅笔	
序号	位置
6～7	进入分道区域的左下方道路，射击第1个摇摆毛球上的隐藏云（进入区域最左边的门扉，吸取火球怪的火焰再点燃所有盘子后出现钥匙2）
8	进入分道区域的右上方道路，吞掉火焰再以盘子为站台走到门扉处（进入此门，点燃所有盘子后出现钥匙3），打倒左上站台处的敌人后出现晶片
9	进入分道区域的左上方道路，走完所有的数字站台后，跳到门扉右上方的隐藏通道，走到尽头后出现晶片（进入此门将所有盘子点燃后出现钥匙4）
10	集齐4把钥匙进入上锁门扉，接着进入右边的道路，射击右向指示标上的隐藏云
13～19	铅笔10处右走进新区域，射击中央上方的隐藏云后出现门扉。进门后站台会缓慢上升，射击上方的疑问云后出现晶片
20	离开上升站台后，在出口上方有隐藏云，射击后掉落晶片

向日葵	
序号	位置
1	在有4个方向指示标的分道区域，先进入右下方向，在移动木板上方有隐藏区域
2	进入分道区域的左下方道路，射击第1个摇摆毛球上的隐藏云
3	进入分道区域的左上方道路，射击数字站台附近的隐藏云
4	踩着铅笔8处的敌兵跳到左上角的隐藏区域
5	本关最后站台上升的那段路，射击途中的隐藏云

针织物	
序号	位置
1	第2区域，推动右边尽头的墙壁后出现隐藏区域
2	在有4个方向指示标的分道区域，先进入右下方向，移动木板的上方有隐藏云
3	进入分道区域的右下方道路，再进入下方水管，射击隐藏云
4	进入分道区域的左下方道路，再进入下方水管，射击隐藏云
5	进入分道区域的左上方道路，射击数字站台上的疑问云

2-8

铅笔	
序号	位置
1	射击起点附近线球盒子左下的疑问云
2	第2区域，敌兵站台下方的晶片
3	升降站台上的晶片
4	解开上锁门扉正上方的盒子线结，顺带拿到钥匙
5	开锁进门，拾取晶片与向日葵
6	第2道门下方有晶片
7	第3区域，射击线球盒子右边的隐藏云后下方出现站台与晶片
8～9	射击右向指示标左上角的石墙后掉下弹跳站台，跳上去后发现晶片
10～11	升降台处的晶片
12	射击线球盒子下方的隐藏云
13	线球盒子前方不远处升降台的晶片
14	隐形站台右侧是隐藏墙壁
15	第3区域终点门扉前，右向指示标的左上角有隐藏区域
16～17	第4区域，线球盒子右边升降台上的晶片
18	上向指示标的下方道路最右侧
19～20	往上向指示标上方走，捡取途中的晶片

向日葵	
序号	位置
1	第2区域，进入第1个上锁门扉后可见
2	第2区域，射击第2道门下方的隐藏云
3	第3区域，射击线球盒子右边的隐藏云后下方出现站台
4	第3区域，隐形站台左边升降台的左上方有绿色水管，进入后按下装置，捡光所有晶片后出现
5	第4区域，上向指示标的下方道路最右侧

针织物	
序号	位置
1	第2区域，升降台处的晶片中
2	第2区域，上锁门扉前方升降台处的晶片中
3	第3区域，拿到铅笔8～9后跳上的第一个站台处可看见
4	第3区域，线球盒子前方不远处升降台的晶片堆中
5	第4区域，从上向指示标处往上走，见到右向指示标后，再往左上角走进入隐藏道路

BOSS战



BOSS是一只喷火狗，待其蓄火全身变灰时射击它，它就会倒地吐出舌头，接着对舌头追加下压攻击就能造成伤害。受伤的喷火狗会喷射持续不断的火焰，不过只需看准时机跳跃即可轻松躲开。

2-S

铅笔	
序号	位置
1	跳进大炮并发射后自动获得
2～3	获得铅笔1后，吞下水管喷出的龟壳，往上方的狭道射出，让升降台带着龟壳上去启动装置，使得之前路上的隐形站台显现，接着快速往回走到上锁门扉前将射出的龟壳吞下，再发射到门扉下方的狭道启动机关，使钥匙落下，开锁进门来到第2区域。捡取第2区域的晶片
4～5	第2区域，攻击左边尽头处的带刺怪，使其通过狭道启动机关装置后出现晶片。该区域的机关装置有几个，每通过一段路，就得赶紧将带刺怪推到下一段路启动新机关，推动带刺怪的方法有伸舌头与射击，注意不要让带刺怪落到钉子上，启动最后的机关钥匙就会掉落
6～14	第3区域，先无视机关一路走捡取晶片。该区域的机关只有一个，启动方法是引水管中出来的敌人一路前进，经过数张移动木板的道路抵达机关处，注意途中不要攻击该敌人，启动机关后钥匙掉落
15	第4区域，吸火焰打败木乃伊怪后出现炮台，发射后获得
16～20	第4区域，被炮台发射到上方后，往左走有隐藏区域，拿到针织物后出现晶片，捡取所有晶片

向日葵	
序号	位置
1	破坏上锁门扉右上方的墙壁
2	第2区域，射击线球盒子上的隐藏云
3	第2区域，启动左边尽头的第一个机关后出现在桥上
4	第3区域，左右移动木板上的隐藏云
5	第4区域，起点旁边的蓝边框盒子中

针织物	
序号	位置
1	获得铅笔1后，吞下水管喷出的龟壳，往上方的狭道射出，让升级台带着龟壳上去启动装置，使得之前路上的隐形站台显现，再往回走后可见
2	第2区域，消失站台下方
3	第3区域，上下移动木板附近
4	第4区域，被炮台发射的路上
5	第4区域，被炮台发射到上方后，往左走有隐藏区域

3-1

铅笔	
序号	位置
1	起点附近的晶片
2	疑问云上的晶片
3	线球盒子右边圆形曲奇站台旁的晶片
4	拿到铅笔3后跳上站台，左上角同样有曲奇站台可上去
5～6	铅笔4之后，射击白色晶片中间的隐藏云会掉落爱心，推动左侧墙壁后出现晶片
7～9	4个喷射怪的路段，踩着他们喷射的圆盘上去能见到站台与晶片
10～11	第2区域，喷射怪左边有隐藏云
12～13	打败3只叠起来的喷射怪，解开地面的线结
14～15	第3区域，踩踏曲奇站台后出现晶片

铅笔	
序号	位置
16	曲奇站台旁的晶片
17	曲奇站台旁的晶片
18	射击两只拿矛敌兵上方的隐藏云后出现炮台，跳进炮台将自己发射至左上方，再往右走拾取晶片
19～20	许多伸缩站台往上延伸的路段，捡取路上的晶片

向日葵	
序号	位置
1	铅笔4右边空中的站台上
2	第1区域终点前有3个伸缩站台，中间站台上方有隐形水管，进入水管后在限定时间内捡光晶片
3	第2区域，打败3只叠起来的喷射怪，解开地面的线结
4	第2区域，进入3个曲奇站台处下方的灰色水管，在限定时间内捡光所有晶片
5	第3区域，炮台发射后拿到铅笔18的地方

针织物	
序号	位置
1	线球盒子右边的伸缩站台上
2	拿到铅笔7～9的地方
3	第2区域，曲奇站台的下方
4	第2区域，上方通道中有两列曲奇站台的地方
5	第3区域，5个曲奇站台的地方，踩着中央的伸缩站台去更高点后可见

3-2

铅笔	
序号	位置
1	摇摆物右侧的晶片
2	踩着第一层右边的摇摆物后出现晶片
3	踩着第二层左边的摇摆物后出现晶片
4～5	踩着第三层左边的摇摆物后出现晶片
6	射击第三层右边摇摆物旁的疑问云后出现梯子，进入梯子上的水管
7	射击针织物1上的疑问云后出现晶片，踩滚球跳起拾取
8～12	触碰线球盒子左边的“！”号后出现晶片
13～14	继续触摸路上的“！”号拾取晶片
15～16	来到左右都有复数线结的地方，先解开左上线结拿到站台上的晶片，再解开左下线结拾取晶片
17	解开右边藏有滚球的盒子的线结，踩滚球解开右上线结拾取晶片
18	将线球盒子右边摇摆物上的食人花打倒，射击此处的隐藏云后出现晶片
19	站在线球盒子最右边摇摆物的右侧就会出现晶片
20	进入铅笔19右边的墙壁内拾取晶片

向日葵	
序号	位置
1	射击第二层摇摆物中间的隐藏云
2	射击第三层右边摇摆物旁的疑问云后出现梯子，进入梯子上的水管
3	针织物2处踩滚球跳起进入隐藏区域
4	2个单向装置的中间
5	第2区域终点前，射击右向指示标左下方摇摆物旁的疑问云

针织物	
序号	位置
1	第三层左边摇摆物处有食人花，食人花左边的墙壁可以进入
2	拾光铅笔13～14处的所有晶片
3	借助向日葵3右边的弹跳装置跳起可见
4	第2区域，第一个摇摆物上方
5	第2区域，铅笔20处

3-3

铅笔	
序号	位置
1	第一张编织物右侧的晶片（编织物可攀爬）
2	往线球盒子右走，射击隐藏云后落下的编织物上
3	2只拿矛敌人所在站台下方的编织物上
4	伸缩编织物的左上站台
5	敌兵围绕飞翔的站台处有隐藏云
6～7	射击疑问云后落下弹跳装置，上方编织物的左上角墙壁可推开
8	击倒4只编织物上的扔球敌人后出现晶片
9	第1区域终点前有右向指示标，解开指示标下方的线结
10	第2区域，拾取编织物上的晶片
11～12	解开编织物上方的线结后出现隐藏隔间
13	许多伸缩编织物的路段的晶片
14～15	许多伸缩编织物的路段，射击疑问云后出现梯子，进入梯子上的水管，打败编织物上所有的扔球敌人
16～18	大量敌兵围绕站台旋转飞翔的地方，射击疑问云后出现晶片
19～20	终点前有“！”号，触碰后出现晶片

向日葵	
序号	位置
1	2只拿矛敌人所在站台下方的编织物上
2	铅笔4处
3	第1区域终点前有右向指示标，解开指示标下方的线结
4	第2区域，解开编织物上方的线结后出现隐藏隔间
5	许多伸缩编织物的路段，射击疑问云后出现梯子，进入梯子上的水管，打败编织物上所有的扔球敌人

针织物	
序号	位置
1	解开铅笔1上方的线结
2	敌兵围绕飞翔的站台处有隐藏云
3	第2区域，4只扔球敌人所在的编织物上有隐藏云
4	第2区域，大量敌兵围绕站台旋转飞翔的地方，射击疑问云后出现晶片
5	终点前有大量伸缩编织物，上端编织物左边的晶片堆中

3-4

铅笔	
序号	位置
1	进入第一个敌兵右侧的隐藏墙壁
2	铅笔1右边站台下有隐藏云
3	引空中拿矛敌兵戳破下方泡泡，进入隐藏区域
4	持续落下泡泡的通道，其左下角有隐藏区域，注意不要落至最低处
5～6	通道左上角也有隐藏区域
7	拿矛敌兵右侧有消失站台，站台下的绿色晶片
8	针织物2左边的墙壁是隐藏区域
9	针织物2右下的晶片
10	泡泡横向走的地方，与向日葵2在一起的晶片
11	第2区域，往上走有很多消失站台的地方，在地面最右边消失站台下有隐藏云
12～13	往上走有很多消失站台的路段，捡取每一层的晶片
14	右上向指示标旁的晶片
15	往上走，射击途中的黄色石壁拾取晶片
16	门扉左边站台上的晶片
17	第3区域，气球敌人下方的晶片
18	下一个气球敌人上方的晶片
19～20	拾取剩下路段的晶片

向日葵	
序号	位置
1	利用空中拿矛敌兵戳破下方泡泡，进入隐藏区域
2	泡泡横向走地带的上方
3	第2区域，横向排着许多泡泡、能看到气流的路段上方有隐藏区域，进入其中的水管，捡光所有晶片后出现
4	第2区域后半段，门扉左上角有线结，解开后见隐藏区域
5	BOSS门扉左上角的站台处，踩泡泡上去

针织物	
序号	位置
1	铅笔2右上方站台处
2	原地不停挥矛的敌兵左侧的站台
3	第2区域，往上走有很多消失站台的路段
4	第2区域后半段路，往上走时进入左边的分道
5	第3区域，起点右向指示标正上方的站台处

BOSS战



BOSS 是一只地鼠，它攻击时会从地底冒出，脚下踩着几只小地鼠，射击它的肚子使其掉落地，再从上方发动下压攻击就能伤害到它。受伤的地鼠会召唤小地鼠发动攻势，但不难闪躲。

3-5

铅笔	
序号	位置
1～3	起点正上方有晶片（本关每次射击都会出现云梯）
4～5	借助云梯往右走，拾取路上晶片
6	纵向食人花地带的晶片
7	横向食人花地带的晶片
8～9	取得向日葵2后上方出现晶片
10	并列4朵食人花的地方上有晶片
11～12	并列4朵食人花处有狭道进入地下隐藏区域
13～14	喷射型食人花下方站台的红色晶片
15～16	从针织物4右边下来
17～20	终点前有飞翔乌龟的地方，射击疑问云后出现晶片

向日葵	
序号	位置
1	右上向指示标的左上方有站台
2	在纵向食人花地带上方，解开线结放出滚球破坏右下方石壁
3	横向食人花地带
4	喷射型食人花附近
5	从针织物4右边下来，继续右走可见

针织物	
序号	位置
1	进入食人花地带前有个右向指示标，其左上角站台有水管，进入水管，打开其中的盒子
2	纵向食人花地带
3	铅笔9～10的右边
4	第二波喷射型食人花上方有水管，进入水管后利用滚球破坏石壁（发射云梯改变球的移动方向）
5	第2区域，终点前有飞翔乌龟的地方，射击疑问云后出现晶片

3-6

铅笔	
序号	位置
1	将左边钉子压下地面后，推动左墙，射击疑问云
2	从第3区域左下方绕回第2区域，疑问云的右侧有大量晶片，上方隔间有针织物
3	从第2区域右上角进入第3区域，解开单向装置下方的线结后发现大量晶片与向日葵1
4	从针织物2处右走进入第3区域，射击单向装置左边的疑问云后出现站台，通过站台
5	第4区域布满钉子的地方，将从左数起第4颗粉红钉子压下后出现晶片，此钉子上方有隐藏云，射击后上方出现站台
6	第4区域布满钉子的地方，站在最右边的蓝钉子上会出现晶片
7～11	将铅笔5右边的线结解开，进入变身门扉，拾取里面所有的晶片
12～13	第4区域，变身门扉最上方有站台，站台的盒子中有钥匙，再解开左上角的线结后出现隐藏区域，该区域的门扉左侧晶片中有铅笔12；进入门扉，以怪物为跳台上到空中就能捡到铅笔13
14	第4区域布满钉子的地方，射击粉钉子最上方的隐藏云后出现站台，利用其它钉子的打压与升降特性、蓝钉子的弹跳效果上到站台，再一路左走，路上的坑中有晶片
15～20	进入第3区域右下方的上锁门扉后，利用巨大的蓝色钉子跳跃，在下降的限定时间内捡光所有晶片

向日葵	
序号	位置
1	从第2区域右上角进入第3区域，解开单向装置下方的线结
2	第4区域，变身门正上方是可推动的墙壁，将一旁的钉子降到适合的高度，再站上去推动即可
3	获得铅笔13的门中
4	第4区域布满钉子的地方，射击粉钉子最上方的隐藏云后出现站台，利用其它钉子的打压与升降特性、蓝钉子的弹跳效果上到站台，再一路左走，越过坑来到食人花前可见
5	进入上锁门扉后利用巨大蓝钉子跳跃可见

针织物	
序号	位置
1	将左边钉子压下地面后，推动左墙，射击疑问云
2	从第3区域左下方绕回第2区域，疑问云的上方隔间有针织物（将第2区域的蓝钉子压下去可以捡到）
3	将铅笔5右边的线结解开，进入变身门扉，在闯关途中可见
4	从变身门扉出来后可见，以射击获取
5	从变身门扉出来往左走进入另一个区域可见

3-7

铅笔	
序号	位置
1	起点不远处云上的晶片（本关的白云需要持续不断的跳跃才能踩着）
2	架起彩虹处的晶片
3	线球盒子右边气球吊着的晶片
4	彩虹地带，左上方有隐形水管，水管内有铅笔4与向日葵2
5	彩虹地带右边的双层站台，第一层站台右侧的正下方有隐藏云
6～7	许多云朵纵向移动的地方，射击疑问云后出现晶片
8～9	铅笔8～9右边的站台，触碰正上方隐形站台处的“！”号后出现晶片，在限定时间内捡光会出现向日葵3
10	第1区域终点的变身门扉处，射击彩虹下方的疑问云后出现晶片
11～15	进入变身门扉后是飞机耀西关卡，一边射击敌人一边捡拾晶片即可
16	飞机耀西关卡之后的第3区域，射击起点附近的3个隐藏云后出现晶片，并落下一个弹跳装置
17	推动铅笔16右边的墙壁后出现晶片
18	借助弹跳装置上到彩虹，最上方彩虹的左边天空中有疑问云，射击后出现晶片
19～20	终点前的彩虹地带，射击疑问云后出现晶片

向日葵	
序号	位置
1	铅笔3的正下方
2	彩虹地带，进入左上方的隐形水管后可见
3	铅笔8～9右边的站台，触碰正上方的隐形站台有“！”后出现晶片，在限定时间内捡光晶片后出现
4	第3区域，借助弹跳装置上到彩虹，最上方彩虹的左边天空中有疑问云，射击后出现晶片
5	向日葵5右边的站台，射击晶片中的隐藏云后出现彩虹，进入彩虹上方的水管，捡光所有晶片后出现

针织物	
序号	位置
1	起点不远处的晶片
2	彩虹地带，右下角的彩虹附近
3	许多云朵纵向移动的地方，射击疑问云后出现
4	变身门扉中
5	终点前的彩虹地带，射击疑问云后出现晶片

3-8

铅笔	
序号	位置
1～2	起点的上方，借助炮弹飞行带出的烟云向左上角走，拾取隐藏墙壁中的晶片与针织物1
3	右上向指示标之后的炮弹密集地带，射击隐藏云后出现晶片
4	气球敌人的下方晶片
5～7	第2区域，分成三层、并且每层都有大鸡的地方，拾取陆续出现的晶片
8～9	黄色石壁地带，射击右上方的隐藏云

铅笔	
序号	位置
10	第2段石壁地带的晶片
11～12	铅笔10上方困着大鸡，鸡上方有隐藏通道
13～14	第3段黄色石壁地带的晶片
15～16	第4段黄色石壁地带的晶片
17～20	第3区域，跟随炮弹烟云前进并捡取路上的晶片

向日葵	
序号	位置
1	铅笔4的右边
2	第2区域，起点往左走，打开盒子
3	捡取铅笔5～7后，右边道路的下方能见到向日葵3，进入方法为破坏道路左侧的地面方块（被近景的三只大鸡遮着视线，不容易发现）
4	铅笔10上方困着大鸡，鸡上方有隐藏通道
5	铅笔13～14路段上有线结，解开后可见

针织物	
序号	位置
1	起点的上方，借助炮弹飞行带出的烟云向左上角走，在隐藏隔间中
2	第2区域，大鸡的上方狭道中
3	第2区域，获得铅笔3～5途中的左侧隔间
4	铅笔15～16处
5	第3区域，借助炮弹烟云来到上方时，左上角有隐藏隔间

BOSS战



BOSS是一只大鸡，它在第一阶段时会撒下鸡蛋化作刺球进行攻击，跳起解开它衣服上的线结就能使其落地，再在上方追加下压攻击即可伤害它。第二阶段时BOSS会撒下更多的鸡蛋进行攻击并制造狂风，此外还会在站台下方发动冲刺攻击，而此阶段的BOSS需要解两次线结才会落地，并且还会逃跑。第三阶段BOSS的攻击手段是第二阶段的加强版，需要解开三次线结。

3-S

本关大部分的收集物都在路上可见，剩下的藏在路上的盒子或云朵中，也不难发现。说一下完成此关的几个技巧：1. 炮弹带出的云站台可使用下压攻击压碎，借此能经过一些狭道；2. 攻击时注意不要蹭到银色炮弹，若将其击落就只能重来了。

4-1

铅笔	
序号	位置
1～2	一路走，射击疑问云后出现较长的吊索处，吊索右边站台的下方有线结，解开后见到晶片
3	射击疑问云后落下弹跳装置的地方，上面横向移动并有猴子的吊索处的晶片
4～5	有许多吊索的地带，往蓝色吊索右上方走有站台
6	铅笔4～5处往右走，红色吊索附近的晶片
7	铅笔6右边站台有隐藏云，射击后掉落晶片，爬着蓝色吊索进入第2区域

铅笔	
序号	位置
8	第2区域，射击黄色石壁上的疑问云后出现晶片
9	拿着西瓜的猴子旁的晶片
10	有猴子喷射西瓜籽的黄色石壁中的晶片
11	铅笔10之后的晶片
12～13	进入黄色石壁上方的水管
14	水管右下方的石壁中有隐藏云，射击后出现晶片
15～16	第3区域，食用起点站台下的西瓜，在吊索上射击疑问云后出现晶片
17	铅笔15～16上方蓝色吊索旁的晶片
18～20	捡取终点前吊索地带所有的晶片

向日葵	
序号	位置
1	来到投掷猴子处，射击疑问云后出现较长的吊索，爬吊索解开左边的线结
2	有许多吊索的地带，往蓝色吊索右上方走有站台
3	第2区域的黄色石壁地带，空中并列着的2个疑问云中间有隐藏云
4	猴子喷射西瓜籽的黄色石壁中
5	第3区域，吞下起点站台下的西瓜，在吊索上射击疑问云后出现

针织物	
序号	位置
1	射击疑问云后出现较长的吊索，此吊索右边站台的下方有线结，解开后可见
2	铅笔3左边有隐形水管，进入水管捡取晶片
3	第2区域，黄色石壁处
4	铅笔12～13所在的水管中
5	终点前吊索地带的右空中

4-2

铅笔	
序号	位置
1	线球盒子右下的坑中有隐藏云
2	扔球敌人右下方的隐藏云
3	射击隐形站台后出现晶片
4	射击针织物2右边的疑问云并拾取晶片
5	第2区域，起点附近的晶片
6	铅笔5处往下走，破坏石壁落在地面，射击扔球敌人左侧的隐藏云后掉落弹跳装置，借此跳到上方站台捡取晶片
7	有3只扔球敌人的地方，踩中间敌人跳进右上角的水管
8	铅笔7之后，拾取石壁中的晶片
9	获得铅笔8后落至地面，推动右边的墙壁
10～13	获得铅笔9后，推开左边墙壁进门，接着再进门来到第4区域。此区域会不断降落站台，注意不要被压死，边往上走边捡取晶片
14～15	第5区域，借弹跳站台来到布满黄色石壁的地方，2只扔球敌人的中间下方有隐藏云，射击后出现门扉，进入后射击疑问云并捡取晶片（注意门扉下作为站立点的石壁不能破坏，否则进不了门）
16	石壁下方有线球盒子，盒子左下的一排晶片中
17	射击铅笔16左上角的疑问云后落下弹跳装置与晶片
18～19	一直往左走，穿过一个隐藏墙壁来到左边尽头，射击疑问云后落下巨大弹跳装置，借此跳跃后自动获得
20	终点前的晶片

向日葵	
序号	位置
1	路上可见，注意左上的站台一旦触碰就会落下堵路
2	第1区域终点处射击疑问云后出现门扉，射击门扉右上角的隐藏云
3	铅笔7之后，有晶片的石壁右侧藏着线结，解开后可进入隐藏隔间
4	第4区域，一直往上走可以见到疑问云，射击后出现
5	获得铅笔18～19的路上可见

针织物	
序号	位置
1	射击扔球敌人右下方的隐藏云后出现
2	路上的隔间处，借助会下降的站台上去
3	获得铅笔8后落至地面，推动右边的墙壁
4	第4区域中可见
5	获得铅笔14～15的门扉下方有隐藏云，射击后出现门扉

4-3

铅笔	
序号	位置
1	黄色回转扇子右边的木排上有隐藏云
2～3	射击隐形站台后出现
4	紫色水管右上角的木条中间有隐藏云
5	绿色回转扇子上的晶片
6	触碰第2个绿色回转扇子旁的“！”号后出现晶片
7～11	进入变身门扉，操作人鱼耀西拾取关卡内的晶片
12	变身门扉后的第2区域，乘坐木排前进，射击猴子附近的疑问云后出现晶片
13	不停撞击路上的糖果瓶后获得
14～15	木排冲下台阶时，猴子下方一排晶片中的红色晶片
16	木排冲下台阶后，食人花斜下方的晶片
17	疑问云左边的晶片
18～19	木排受到破坏时拾取食人花旁的晶片
20	木排冲下第2个台阶时获得

向日葵	
序号	位置
1	隐形站台处，射击隐形方块后落下的盒子中
2	第2个绿色回转扇子上有隐藏云
3	第2区域，乘坐木排前进，射击路上第2个疑问云后出现
4	第2区域，获得针织物3后，蹲在木排上穿过狭道获得
5	第2区域，木排被破坏后，空中可见

针织物	
序号	位置
1	起点不远处的空中
2	变身门扉中
3	第2区域，乘坐木排前进，触碰“！”号后出现
4	第2区域，木排要冲下台阶前会看见疑问云，射击时要注意飞起的大鱼
5	第2区域，被木排带到终点前时跳下来，返回到流水台阶前，射击此处的隐藏云后出现

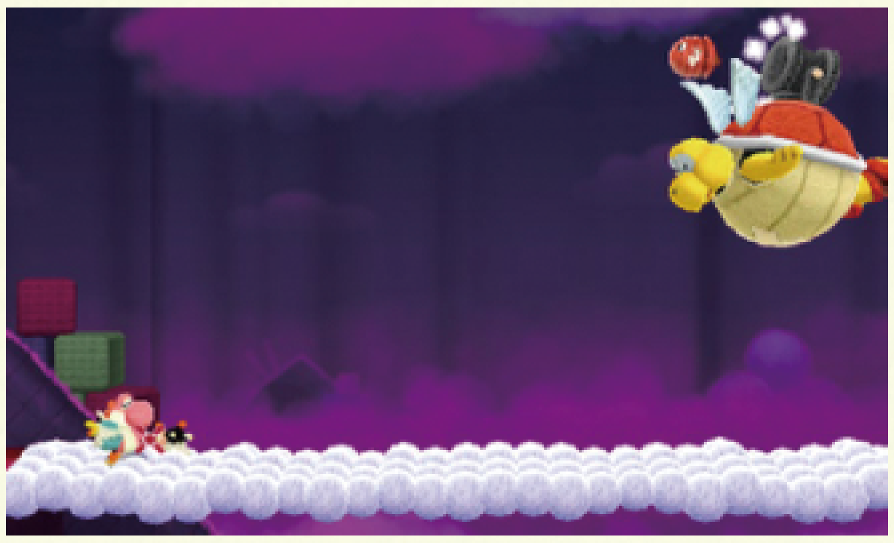
4-4

铅笔	
序号	位置
1	飞翔乌龟头上的晶片
2	第1个水管右侧水面上有隐藏云，射击后出现晶片（骑乘波奇跑到隐藏云处，待其跳到最高点时耀西再跳到右上角站台，进入站台的水管能拿到针织物1，另外此水管与第1个水管通往相同的地方）
3～4	第2区域，启动水位装置后跟随水位往下走并拾取晶片
5	水位降到最低时在最左边使用下压攻击，钻进蓝色墙壁下方的隐藏区域拾取晶片。之后往右通过单向装置继续前进
6	启动水位装置跟随水位往上走，此时左上角的隐藏隔间有向日葵1，右上角有铅笔6，若要两者兼得，就要先射中铅笔6的晶片，再赶紧去隐藏隔间拿向日葵
7	第3区域，射击水平左侧的隐藏云后出现梯子，再启动左边的水位装置，跟随而下并拾取路上的晶片。
8～9	获得铅笔7后，水面下降到最低时，启动此处的水位装置并迅速来到水面左侧，随水位上升并穿过阶梯，射击阶梯中的疑问云后门扉下方出现梯子。进入门扉来到第4区域。往右前进并启动水位装置，再往上走并拾取晶片
10	水位升到最高后，水面右侧是上锁门扉，但还是先解开左侧线结救出波奇。骑乘波奇启动左边的水位装置后，趁着水位还没下降多少，立马跳进先前波奇所困的坑中触碰“！”号，就会洒下大量的晶片
11～14	再次使水位上升，骑乘波奇到达水位装置左上角的隐藏隔间，进入门扉。利用左边水管落下的龟壳启动右边的水位装置，拾取水中的晶片
15	返回上锁门扉处，拾取右边的白色晶片
16	再启动铅笔15旁的水位装置，拾取下方的晶片
17	水位降到低处后，解开左边的线结，再启动左边的水位装置，迅速骑乘波奇往右走拾取晶片。等水位升到高处后，引导波奇拾取狭道中的钥匙，打开上锁门扉进入第5区域
18～20	第5区域，往布满尖刺的地带上方前进时，拾取分道处左边的蓝色晶片；启动水位装置后，跟随水面往下走，触碰“！”号后出现晶片与针织物5

向日葵	
序号	位置
1	启动水位装置跟随水位往上走时，左上角的隐藏隔间内
2	第3区域，射击水平左侧的隐藏云后出现梯子，再启动左边的水位装置，然后迅速穿过单向装置，解开水面右侧的线结进入隐藏区域
3	第4区域，获得铅笔11～14的门扉中，在水位降到最低时可见
4	获得铅笔17后，水面也降到最低处时，走到道路右边尽头，正上方有隐藏云，射击后可见
5	获得铅笔17后，水面也降到最低处时，钻进水面右下角的水道进入隐藏区域拾取

针织物	
序号	位置
1	进入铅笔2右上方的水管
2	第3区域，站在起点右边的线球盒子上，跳到水管上方推动墙壁后出现
3	第4区域起点的地面下方，先从右边启动水位装置，在最上方解开线结将小狗波奇救出，再骑乘它返回针织物3处，再操作耀西在地面向左移动引导波奇通过狭道拾取
4	第4区域，跟随水位上升去救助波奇时，解开途中水面右侧的线结后可见
5	第5区域，启动水位装置后，跟随水面往下走，触碰“！”号后出现

BOSS战



BOSS是一只飞翔乌龟，它会使用下压攻击压碎桥梁，由于桥梁下方是钉子，可以引它压中钉子自残，待其痛得翻身时再在上方追加下压攻击补刀。BOSS受伤后会卷起数条巨浪扑来，不过只需游走在巨浪之间的缝隙即可躲开。

4-5

铅笔	
序号	位置
1～8	第1段滑动布条道路的红色晶片
9～20	第2段滑动布条道路中

向日葵	
序号	位置
1～2	第1段滑动布条道路中
3	第2段滑动布条道路，斜线并排着3只敌人的地方，踩着敌兵跳到上面那条黄色的
4	第2段滑动布条道路中后段
5	终点前，在获得铅笔20的一瞬间起跳拾取

针织物	
序号	位置
1～2	第1段滑动布条道路中
3～5	第2段滑动布条道路中

4-6

铅笔	
序号	位置
1	起点旁帘子背后站台上的晶片
2	线球盒子左边帘子后的晶片
3～4	线球盒子右边帘子后的晶片
5	进门来到第2区域，起点旁帘子后的晶片
6～7	针织物2之后的晶片
8	封印门扉右边帘子背后的晶片
9	铅笔8附近的上空会伸下绳子，爬上去站在梯子右上角时会出现晶片
10	铅笔9绳子的右边也有绳子，拾取此处的晶片
11～12	爬铅笔10的绳子上去，进入门扉拾取晶片与向日葵
13	铅笔11～12的绳子右边的晶片
14	射击隐藏云后落下蓝色绳子，爬上去后射击上方移动的疑问云后拿到钥匙。来到上下两道门的地方并拾取附近的晶片
15～20	开锁进门来到第3区域，跳坑落到帘子处，跟随帘子移动并拾取晶片

向日葵	
序号	位置
1	第1区域终点前左边站台下有疑问云
2	第2区域，线球盒子下方第1层站台中有疑问云
3	铅笔11～12所在的门扉中
4	第3区域，跟随帘子移动可见
5	第3区域终点前有疑问云，射击后出现绳子，爬到上方向右移动能看见坑道中的隐藏门扉

针织物	
序号	位置
1	帘子路段可见
2	铅笔3～4处上方有隐藏道路
3	第2区域，爬道路上方伸下来的绳子上去，打败站台处所有的幽灵后出现
4	第3区域，跟随帘子移动可见
5	第3区域，跟随帘子移动，触碰路上的“！”号后出现

4-7

铅笔	
序号	位置
1	起点线球盒子左上角的藤条间有疑问云
2	第2个移动装置盖住了的隐藏云（移动装置可吞食带走）
3	移动第3个装置往上走，拾取途中的晶片
4	进门来到第2区域，骑乘装置往上走并拾取晶片，在顶点站台往右走进入第3区域
5～6	第3区域，有2个弹簧叶子的地方，踩右边叶子往左上角跳到藤条上发现晶片
7	第3区域，有4个弹簧叶子的地方，拾取方向指示标旁的晶片
8～9	第3区域，有4个弹簧叶子的地方，从左算起第2朵叶子的下方有隐藏云，射击后出现移动装置，捡光附近的晶片后，再利用装置往正上方走能发现大量晶片与向日葵3
10	进红色水管来到第4区域，线球盒子左上角被植物遮住的地方有晶片
11	第4区域，乘装置到右上站台，上方有隐藏云，射击后出现晶片
12～15	继续乘装置往上走，在途中门扉的上方有旋转的圆形晶片堆，可借助装置前往获取。进入顶点站台的第2个门扉后来到第5区域
16	第5区域，拾取带刺红色藤条右侧的晶片
17～18	并列的6个移动装置上方有晶片与针织物5
19	有食人花与水流的空中小隔间的晶片
20	最后一段有水流与移动装置的路段的晶片

向日葵	
序号	位置
1	线球盒子下方，不过要从上方绕回来，解开向日葵右边的线结才能捡取
2	第2区域，右向指示标左上角的墙壁是隐藏区域，需借助移动装置上去
3	第3区域，有4个弹簧叶子的地方，从左算起第2朵叶子的下方有隐藏云，射击后出现移动装置，借此往正上方走后可见
4	第4区域，获得铅笔12～15的晶片堆下方有个门扉，需要以移动装置为站台才能进入，捡光里面的晶片后出现
5	铅笔18～19之后，食人花附近可见

针织物	
序号	位置
1	骑乘移动装置往上走（跳跃可改变装置方向）
2	第1区域终点门扉的左边隔间，需要骑乘移动装置才能到达
3	第2区域，骑乘装置往上走，射击右上角藤条处的隐藏云
4	第4区域，骑乘装置往上走，密集蘑菇站台处的右上角有个坑道，往里面射击即可拿到
5	第5区域，并列的6个移动装置上方

4-8

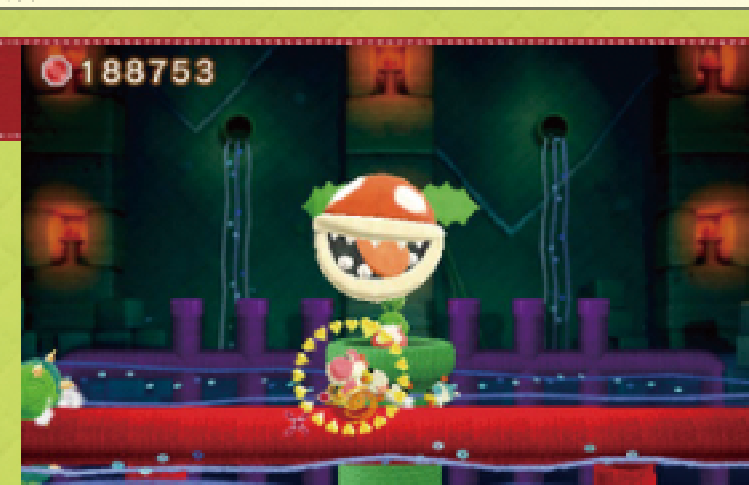
铅笔	
序号	位置
1	起点旁水管上方有隐藏云
2	第2区域，顺着水流落下时获得
3	线球盒子字左边的棕色站台上方有疑问云
4	第2区域，顺着射击水面上的疑问云后出现晶片

铅笔	
序号	位置
5	伸长脖子的食人花右边，弯曲水管下有疑问云
6	解开蓝色水管的线结往下方走，捡取左侧的晶片
7	跟随水流滑下的路段，途中的晶片中有铅笔与向日葵2
8	进门来到第3区域，射击起点附近的疑问云后出现晶片
9～11	边走边拾取回转铁球处的晶片
12～13	来到站台上有绿色水管的地方，先不进管，而是钻到站台右下方的水道，抵达最右边的门扉并进入拾取晶片与向日葵3
14	第4区域，往上走并捡取途中的晶片
15～16	第5区域，先后进入红色水管与紫水管捡取晶片
17	蓝色水管地带，进入炸弹敌兵后的蓝色水管（注意先不要解开附近的线结，否则无法进入）可获得晶片与向日葵5
18	蓝色水管地带，解开水管上的线结并捡取晶片
19	蓝色水管地带，右边流水的蓝色水管旁有隐形水管，进入后捡取晶片与针织物5
20	炸弹敌兵右边墙壁附近有隐藏云

向日葵	
序号	位置
1	第2区域，铅笔5的右上方有绿色水管，进入后射击所有的蒲公英
2	第2区域最后路段，顺着水流滑下的途中可见
3	铅笔12～13所在的门扉中
4	第4区域，打败绿色食人花后射击该处的隐藏云
5	第5区域，铅笔17所在地

针织物	
序号	位置
1	第2区域，3根蓝色水管上有只食人花的地方，打败食人花并射击此处的隐藏云
2	第2区域，有线结的蓝色水管右上角处有隐藏云
3	第2区域，两个回转铁球纵向排列的地方，蹲在水面上，被水流带走并经过站台下的狭道后出现
4	第5区域，进入黄色水管并解开线结后出现
5	第5区域，铅笔19所在地

BOSS战



BOSS是一只巨型食人花，攻略方法是吸入敌兵的炸弹，在食人花来到近处时抛到其口中，等它被炸痛倒地时，再对有“X”标志的部位追加下压攻击即可。受伤的食人花会使用带刺藤蔓发起进攻，不过都能跳跃躲过。

4-S

本关一路走直达终点，大部分收集物都能在路上看见，少量收集物需要射击隐形站台或者隐藏云才会出现，一些够不着、或者时间不够充裕前往的地方可以多多使用射击来获取物品。关卡唯一一个隐藏云在取得铅笔 2 后的木桩下，叶子跳台左边并列的 3 个黄色晶片处，射击后能拿到向日葵 1。终点站台的左侧有线结，解开后能拿到针织物 5。

5-1

铅笔	
序号	位置
1	起点左边墙壁处有隐藏云
2~3	推动雪球破坏冰块后，射击坡道上方的疑问云
4	吸取红色水管出来的火球的火焰，喷射冰块并捡取里面的晶片

铅笔	
序号	位置
5	第2区域，融化冰块并捡取晶片（除了吸取火球怪的火焰外，吞下红色西瓜也能喷射火焰）
6	第2区域，绿水管右边冰块中的晶片
7~11	进入绿色水管后发现变身门扉，在摩托车关卡中捡取晶片
12	从变身门扉出来后，融化门左边的冰块进入水管中
13	针织物4下方的冰块中
14	往右继续走，冰块中的晶片
15	食人花遮住的晶片
16	冰块中的晶片
17	进入水管来到第3区域，起点处的晶片
18~20	第3区域，被大雪球追赶途中的晶片

向日葵	
序号	位置
1	推动起点的雪球破坏冰块（雪球会越滚越大）
2	第2区域起点不远的冰块中
3	第2区域，射击食人花正上方的疑问云
4	第3区域的冰块旁，需要事先吸取路上火球怪的火焰
5	第3区域终点前，停止移动的大雪球上方

针织物	
序号	位置
1	困有敌兵的冰块左边墙壁可推动
2	第2区域的变身门扉中
3	从变身门扉出来后，融化门左边的冰块进入水管中
4	从变身门扉出来后，门右边落下火球怪的红水管之间
5	第3区域，冰块上方

5-2

铅笔	
序号	位置
1	起点不远处，食人花右边的晶片。本关吞下冰冻西瓜可以喷出冷气
2～4	铅笔1右边水管正上方有隐藏运，射击后出现梯子，爬梯而上捡取晶片
5～6	将巨型布条怪冰冻后，站上去捡取晶片
7～8	第2区域，水中有2条喷水鱼的地方的晶片
9～13	射击鲸鱼头上的隐藏云后喷出水流，水流上有变身门扉，进入其中捡取晶片
14	许多喷水鱼的路段，借助喷水鱼射出的水流上到空中的冰块站台上
15～16	站台上的隐形水管中
17～18	旋转站台上的晶片
19～20	旋转站台右边的晶片

向日葵	
序号	位置
1	冒出敌兵的水管右边窄道中，先将敌兵冰冻，再将敌兵推进窄道获取
2	第2区域，射击空中飞行的透明方格后掉落盒子
3	第2区域，从变身门扉出来后，线球盒子右边的狭道中。通过冰冻路上的敌兵再将其推进窄道来获取
4	第2区域，获得铅笔14的地方
5	第2区域，铅笔15～16的隐形水管中

针织物	
序号	位置
1	铅笔1右边水管正上方有隐藏运，射击后出现梯子，爬梯而上捡取晶片
2	将巨型布条怪冰冻后站上去捡取
3	第2区域的变身门扉中
4	第2区域，旋转站台右下方的站台上
5	第2区域终点前，打败布条怪（先冻结再下压攻击）后射击右边的疑问云，使得隐藏门扉显现，再从左边踩动旋转站台，将其移动到门扉前作为落脚点进入门中。让敌兵将蹲着的自己冻结并推进狭道

5-3

铅笔	
序号	位置
1～2	站在飞毯的左右两侧可控制其横轴移动，跳跃或蹲下则控制纵轴移动。触碰起点附近的“！”号后出现晶片
3～4	下段道路食人花的头顶上有隐藏云，射击后出现晶片与向日葵1

铅笔	
序号	位置
5	铅笔3～4上方的晶片
6～7	食人花站台上下伸缩的地方的晶片
8	铅笔6～7之后的晶片
9	第1区域终点前，右向指示标下方有隐藏区域的线结，可控制飞毯下去解开
10～11	第2区域，触碰“！”号后出现的晶片
12～13	射击木排站台上的疑问云后出现晶片
14	木排正上方有水管，不过蓝色飞毯太大上不去，要先掠夺附近敌兵的黄色小飞毯，进入水管可以获得铅笔与针织物3
15	水管入口右下方的晶片
16～17	第3区域，上段道路的晶片。注意，此区域的大飞毯会受到敌人的重量影响
18～19	射击上段道路的疑问云
20	终点前不远处的晶片

向日葵	
序号	位置
1	获得铅笔1～2之后，下段道路食人花的头顶上有隐藏云
2	第1区域终点前，右向指示标下方有隐藏区域的线结
3	第2区域，获得铅笔10～11后，射击右边上空的喷风云朵
4	第2区域，解开右向指示标正下方的线结
5	第3区域，射击上段道路的疑问云

针织物	
序号	位置
1	起点不远处的疑问云
2	上段道路食人花旁
3	第2区域，获得铅笔14的水管内
4	第3区域，上段道路的晶片
5	第3区域，上段道路隐形盒子

5-4

铅笔	
序号	位置
1～2	从起点滑落后，触摸线球盒子右下方水中的“！”号会出现晶片
3	第2区域不远处企鹅下方的晶片
4	旋转冰块站台上的晶片
5	食人花上方的晶片
6	打败食人花进入水管，捡取晶片与针织物1
7	地鼠出现的壁洞上面有隐藏云
8	旋转冰块站台上，食人花旁的晶片
9～10	分层的旋转冰块站台，拾取下层的晶片
11	分层的旋转冰块站台，第2层右边的墙上有线结，解开后出现隐藏道路
12	往分层的旋转冰块站台上方走并拾取晶片
13	分层的旋转冰块站台左上方有疑问云，射击后出现梯子，进入梯子上的水管，捡取晶片与向日葵2
14	从分层的旋转冰块站台右上角进入第3区域。往上走的站台地带最左上角有隐藏区域，顺带能捡取向日葵3
15	右向指示标左下方冰块内的晶片
16	2只地鼠壁洞上方的冰块中，注意不要被下压的冰块砸死
17	踩着铅笔16右边上下移动的冰块到右上角的站台拾取晶片
18～19	并列的3个冰块中可以看见针织物，冰块的正上方有站台
20	许多倾斜站台的地带，拾取食人花旁的晶片

向日葵	
序号	位置
1	从起点滑落后，触摸线球盒子右下方水中的“！”号，捡光所有晶片后出现
2	分层的旋转冰块站台左上方有疑问云，射击后出现梯子，进入梯子上的水管后可见。先站在水管上，等向日葵随站台过来的时候射击它
3	第3区域往上走的站台地带，最左上角有隐藏区域
4	第3区域，进入右向指示标右边的上下移动冰块中，落到低处时往右走可进入隐藏区域
5	第3区域许多倾斜站台的地带，往左上角走，射击放出企鹅的水管旁的疑问云

针织物	
序号	位置
1	第2区域，铅笔6所在的水管中
2	第2区域，铅笔7上方的食人花旁
3	第2区域，分层的旋转冰块站台，下层右侧的食人花上
4	第2区域，铅笔18～19处的冰块中
5	第3区域许多倾斜站台的地带，最上方天花板处的晶片中有隐藏云

BOSS战



BOSS是一只地鼠，在其拱起地面冰块时使用下压攻击可以对它造成伤害，等它倒地时再次使用下压攻击补刀。受伤的地鼠会召唤小地鼠发起冲刺攻击，不过只需站在它们之间的缝隙即可躲开。

5-5

铅笔

序号	位置
1	起点不远处站台上的晶片
2	敌兵扔雪球使得云朵坠落，再踩着云朵上去，持续撞击糖果瓶
3	糖果瓶左上角的墙壁可以推动
4	上方向指示标的右边墙壁有线结，解开后进入水管，打败所有敌人后出现晶片与针织物1
5	第1区域终点前，许多猴子的地方，射击猴子背后的云朵使其降落，再站到云上射击2朵疑问云
6	第2区域，射击线球盒子右边的疑问云后落下晶片
7～8	一路右走，拾取路上的晶片
9～10	第2区域，获得针织物3的站台上，掠夺空中敌人的云朵后上高处拾取晶片
11	4只雪人并排的地方，第3只雪人的头部是滚球伪装成的。推开球射击此处的隐藏云后落下晶片
12	第3区域，云朵掉落地带的晶片
13～17	获得铅笔12的路上有隐藏云，射击后出现变身门扉。进门后是巨大化耀西关卡，拾取路上的晶片与针织物4
18～20	从变身门扉出来后，地面左侧有线结，解开后进入水管。将云上敌人打败，可坐云朵上去捡取晶片

向日葵

序号	位置
1	铅笔3右边路上有“！”号，触碰后出现
2	上方向指示标的上面有线球盒子，踩盒子跳到左上角站台后可见
3	第1区域终点前，踩着铅笔5处的云朵跳到左上角站台，解开盒子的线结
4	第2区域，获得针织物3的站台上，掠夺空中敌人的云朵后上高处可见
5	第2区域，铅笔18～20所在的水管中

针织物

序号	位置
1	铅笔1所在的水管中
2	第2区域，射击起点不远处的云朵，待其落下后可见
3	第2区域，站台上的盒子
4	第2区域，铅笔13～17所在的变身门扉中
5	第2区域，终点前的猴子旁

5-6

铅笔

序号	位置
1	起点旁的晶片
2	铅笔1的右下方单向装置处的晶片
3～5	进入铅笔2的门扉。从右边绕到上方解开线结后落下一只大鸡，然后从右边的梯子上去，进入门扉。接着进入下方中央的门就能看见大鸡（左边有向日葵1），射击站台上的疑问云后落下弹跳装置，弹跳至上方后发现左右分道，假设右道是中间地带，现在先前往左道并进入门扉。此处能拿到铅笔3～4，往右上走可见到隐形站台，进入站台右上方的门扉后会一路落下，顺带拿到铅笔5，在落下过程中跳到右边的道路，就能在单向装置中获得向日葵2
6～7	回到铅笔3～4处，借助移动管子来到左上方的站台（右上方是之前那隐形站台），站台左右上角各有1个隐藏云，射击左上角的隐藏云能拿到针织品2。往站台左边继续走能捡到铅笔6～7，在路上的单向装置中能获得针织物3
8～9	进入针织物3上方的门扉，射击单向装置上方的隐藏云后出现左右2段梯子。梯子所在地就是中间地带看，进入左边梯子上的门扉。借助左右随意一个大弹跳装置到上方站台，往站台左边走拾取晶片获得铅笔8，接着进入左上角的门扉。见到第2只大鸡后射击其上方的隐藏云可以拿到向日葵3。继续左走拾取突然出现的晶片后获得铅笔9，此处的门扉后是中间地带
10～11	中间地带中央的移动毛线管子中间有隐藏云，射击后落下弹跳装置，借此跳起获得针织物4。借中间地带左边的毛线管子进入上方的管子密集地带可以拿到铅笔10～11
12	管子密集地带左上角有个喷射子弹的敌人，站到它上面的单向装置旁后出现晶片。打倒喷射敌人继续左走并进入左边门扉，接着解开门旁的线结，射击隔间中的疑问云可以拿到向日葵4
13～14	往向日葵3左边走并进入门扉。接着往单向装置右边借助毛线管子前进，捡取路上的晶片
15～16	进铅笔14处的门扉来到一个多层站台的区域。射击第2、3层的隐藏云能拿到铅笔15、16。注意，打败此处的所有小鸡后第3层会出现针织物5，可以进入最上层的门扉，再绕到右下角的门扉重新爬层获得
17	进入铅笔15～16所在区域最上方的门扉，射击左边的疑问云后出现晶片
18～20	铅笔17所在路段的晶片中。一路左走，借助大弹跳装置可以到达终点

向日葵

序号	位置
1	参考铅笔3～5的获得方法
2	参考铅笔3～5的获得方法
3	参考铅笔8～9的获得方法
4	参考铅笔12的获得方法
5	铅笔17所在路段的疑问云

针织物

序号	位置
1	射击铅笔1处的隐藏云
2	参考铅笔6～7的获得方法
3	参考铅笔6～7的获得方法
4	参考铅笔10～11的获得方法
5	参考铅笔15～16的获得方法

5-7

铅笔

序号	位置
1	解开第2个升降机右侧墙壁的线结，拾取隐藏隔间里的晶片
2	射击第3个升级机处的疑问云后出现晶片与针织物1
3	复数升降机往右移动的地带，踩踏企鹅拾取上路段的晶片
4～5	射击铅笔3途中的疑问云会出现晶片与向日葵1
6	第1区域最后路段，射击炮台上方的隐藏云后出现晶片
7	第2区域，3个炮弹图案盒子纵向排列的地方，解开最上方盒子的线结后出现晶片
8	铅笔7处右下方的炮台前有隐藏云，射击后出现晶片
9～10	吸食火焰西瓜，一边左走一边融化冰块拾取晶片，向日葵2也在冰块中
11	铅笔9～10之后，解开盒子的线结后出现炮台，射击此处的隐藏云后出现晶片
12	炮台上方的晶片中，进入晶片上面的水管可以获得向日葵3
13～17	第3区域，吸食火焰西瓜，跟随移动站台右走，融化路上的冰块拾取晶片，向日葵4也在冰块中
18	移动站台完全掉落处的晶片
19～20	第3区域最终路段上的晶片

向日葵

序号	位置
1	射击铅笔3途中的疑问云后出现
2	第2区域，铅笔8～9附近的冰块中
3	第2区域，进入铅笔12上方的水管
4	第3区域，吸食火焰西瓜，跟随移动站台右走，融化路上的冰块
5	第3区域最终路段，射击疑问云后出现火焰西瓜，借此融化冰块获得

针织物

序号	位置
1	射击第3个升级机处的疑问云后出现
2	第2区域，炮弹图案墙壁左边的晶片
3	第2区域，铅笔11左上角站台旁的墙壁可以推动
4	第2区域，铅笔11之后，射击两个隐形站台中间的隐藏云后出现
5	第3区域最终路段，射击疑问云后出现

5-8

铅笔

序号	位置
1	起点附近的白色晶片
2	射击疑问云后出现晶片与针织物1，最右边的晶片旁有隐藏云，射击后出现向日葵1
3～4	进门来到第2区域，射击线球盒子正上方的隐藏云后出现晶片
5～6	射击路上的2个疑问云后出现晶片、针织物2与向日葵2
7～8	站在绿色水管左上角有敌人的站台后出现晶片
9～10	进入绿色水管上方的隐形水管，射击巨大方块左边的疑问云后，方块右边出现晶片与针织物3
11	站在绿色水管右上角有敌人的站台后出现晶片
12～15	第2区域尽头有上下两扇门，右向指示标右上角的隐藏墙壁中有疑问云，射击后落下弹跳装置，可借此进入上面那道门，来到第3区域。接着进入门口右边的隐藏通道，射击通道中的隐藏云后出现晶片，在晶片堆的右边尽头可以获得针织物4
16～20	往针织物4右边的道路前进，拾取路上的晶片与向日葵3、针织物5、向日葵4、向日葵5（BOSS门前巨大的滚动方块之间有隐藏云）

向日葵

序号	位置
1	参考铅笔2的获得方法
2	第2区域，射击路上的疑问云
3～4	第3区域的路上可见
5	第3区域，BOSS门前巨大的滚动方块之间有隐藏云
5	第3区域许多倾斜站台的地带，往左上角走，射击放出企鹅的水管旁的疑问云

针织物

序号	位置
1	射击起点不远处的疑问云
2	第2区域，射击路上的疑问云
3	铅笔9～10所在的隐藏水管中
4	参考铅笔12～15的获得方法
5	第3区域的路上可见

BOSS战

BOSS 是一只头套着冰块的士兵。连续射击使他掉到两侧的冰刺上，待其痛得翻身时再追加下压攻击既可。受伤的士兵会站在远处喷射冰块，不过只需站在冰块间的缝隙即可躲开。



5-S

非常简单粗暴的一关，只需抓住路上的布条自动前进即可抵达终点，所有收集物都能在路上看见，但只有极其精准的操作才能完全收集。途中有晶片组成的星星，如果不在限定时间内追上就会飞走，另外途中的“！”号标志也容易错过。

6-1

铅笔

序号	位置
1	两只互相碰撞的蜘蛛之间的晶片
2	圆形蜘蛛网中间有个花纹木桩，木桩中隐藏着晶片
3	线球盒子右上角蜘蛛网的白块里，用舌头可以解开白块
4	经过巨大蜘蛛拉扯蜘蛛网的路段后，右方向指示标左边的蜘蛛网上有一只被捆绑的敌兵，射击此处的隐藏云后出现晶片
5～7	第2段巨大蜘蛛拉扯蜘蛛网的路段的晶片
8～9	第2区域，摇摆蜘蛛上方的晶片
10	铅笔8～9左边的隔间中有晶片
11～12	往右继续走并拾取蜘蛛网处的晶片，射击蜘蛛网之间的隐藏云后出现向日葵3；这段路最后那只蜘蛛右上角的网上有水管，进入后拾光所有晶片会出现针织物3
13	经过右方向指示标，往上爬网走的路段，其顶部左侧的隐藏墙壁中有晶片
14	铅笔13之后不远处的晶片
15	铅笔13之后的残破蜘蛛网地带，打倒右上角的小蜘蛛进入右边的隐藏隔间
16	绿叶弹跳站台上的晶片
17	铅笔16附近的晶片
18	射击疑问云后出现蜘蛛网，其上方有隐藏区域，一路右走拾取晶片与向日葵5，进入第3区域
19～20	第3区域蜘蛛网上的晶片

向日葵

序号	位置
1	射击铅笔2右边的疑问云后出现蜘蛛网，解开蜘蛛网上方的线结后出现
2	获得铅笔5～7的路上，有几只小蜘蛛排列移动的旋转蜘蛛网，射击网中心的隐藏云
3	铅笔11～12路上的蜘蛛网之间有隐藏云
4	铅笔13之后，残破蜘蛛网的左边有线结，解开后可见
5	往铅笔18右边走进入新区域

针织物

序号	位置
1	起点不远处，右方向指示标正上方的蜘蛛网中
2	铅笔4左边的墙壁是空心的，进入其中的水管，射击所有的疑问云后出现
3	拾光铅笔11～12处的晶片后出现
4	铅笔14附近
5	第3区域的蜘蛛网上

6-2

铅笔

序号	位置
1	起点附近的晶片
2	第1个黑色站台的右上方向有隐藏云
3	2只表情敌兵（射击后变成站台）处，射击隐形水管右边的隐藏云
4～8	进入隐形水管后发现变身门扉，门中有铅笔4～8与针织物1
9	纵向排列3只表情敌兵处的晶片
10	铅笔9上有炮台，炮台上方的通道有晶片
11	第2区域，射击下段道路中的疑问云后出现晶片
12	进入铅笔11右上方的隐形水管，射击里面的疑问云
13	隐形水管右边站台上的晶片
14	许多表情敌人的路段的晶片
15	第3区域，表情敌人呈四方形轨迹移动的地方，解开右侧墙壁的线结，反复撞击右边的糖果瓶子
16～17	表情敌人呈四方形轨迹移动的地方，左上角有3个表情敌人纵向排列，进入上面的隐藏区域
18	表情敌人呈四方形轨迹移动的地方，往右上角继续走，拾取路上的晶片
19	左右移动的表情敌人上方有隐藏云，往左上角的隐藏道路前进
20	第3区域后半段路，往上走有许多表情敌人的地方。最上方表情敌人旁的晶片

向日葵

序号	位置
1	横向移动的表情敌兵左边墙壁有线结
2	纵向排列3只表情敌兵的地方，最上方那只表情敌兵的右侧墙壁内
3	进入铅笔11右上方的隐形水管，射击其中的疑问云
4	铅笔16～17的地方
5	第3区域后半段路，往上走有许多表情敌人的地方。解开地面右侧墙壁上的线结

针织物	
序号	位置
1	变身门扉中
2	铅笔11上方站台有隐藏云
3	铅笔14所在的许多表情敌人的路段
4	铅笔18附近，炮台左上方有隐藏云
5	终点前，将4座炮台射出的炮弹踩落后出现

6-3

铅笔	
序号	位置
1～2	第2区域，进入右下角的水管，射击右上角的疑问云后出现晶片
3	该区域起点的正下方有隐藏区域，内有疑问云，射击后出现向日葵1
4	往铅笔4右边前进并拾取晶片
5	继续右走，射击线球盒子右边的疑问云后出现晶片，继续右走可以从盒子中获得针织物1
6～7	射击线球盒子上方隐形站台后出现晶片
8	铅笔7右边有隐藏区域，射击中央上空的隐藏云后出现门扉，进入门扉可以获得铅笔与针织物2
9～10	铅笔6～7处往上继续走，触碰“！”号后出现晶片
11～15	进入左边的水管回到第2区域，进入左下方门扉。下方会涌上熔浆，一边往上逃亡一边拾取晶片，此区域有向日葵3，门扉左上角有隐藏道路
16～17	进入铅笔11～15所在区域最上方的门扉。来到3个缓缓下降的站台处，其左侧内有隐藏道路（若站台落到地面就进不去了），可获得铅笔与向日葵4
18	射击铅笔16～17右边的隐藏云后出现梯子，继续前进来到下一个下降站台处，路上的晶片中有铅笔18
19	踩着下降站台来到下方，继续右走又是一排下降站台，路上可获得铅笔与针织物4，接着进入水管返回第2区域
20	射击疑问云后出现梯子，接着进入第2区域最上方的门扉。

向日葵	
序号	位置
1	射击铅笔4所在隐藏区域的疑问云
2	铅笔9～10处左边有隐藏云
3	铅笔11～15所在区域
4	参考铅笔16～17的获得方法
5	铅笔20所在区域

针织物	
序号	位置
1	铅笔5之后的盒子中
2	铅笔8所在区域
3	进入铅笔11～15所在区域最上方的门扉，接着往左上方走，在一排下降站台处可见
4	获得铅笔19的晶片附近
5	铅笔20所在区域

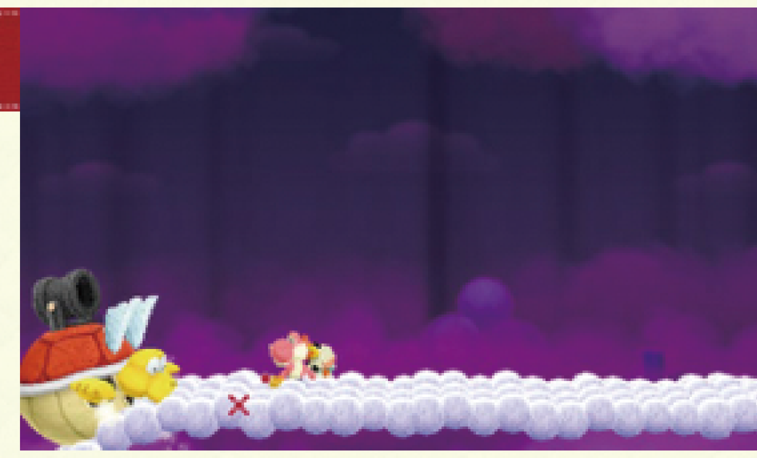
6-4

铅笔	
序号	位置
1	撞击起点的糖果瓶
2	射击上方向指示标下的隐藏云
3	气球地带右上方的晶片
4	气球地带左上方，炮台对面的墙壁内的晶片
5	铅笔4上方的晶片
6	进门来到第2区域，下方数字站台左侧的晶片
7～8	铅笔6左边道路的晶片
9	触碰“！”号后出现晶片
10	射击右向指示标旁的疑问云后出现晶片
11	4座炮台纵向排列处的晶片
12～13	第3区域，气球地带的晶片
14～15	铅笔13处一路右走，进入站台的水管，触碰“！”号后出现晶片与针织物4
16～17	气球上升地带的晶片
18	射击气球上升地带的疑问云
19～20	第4区域，地面上升的过程中捡取晶片

向日葵	
序号	位置
1	气球地带左上角的某墙壁可以推动
2	射击铅笔9之后的疑问云后出现梯子，进入梯子上方的水管。连续射击疑问云后出现
3	第2区域终点门扉前，解开站在数字4的站台上解开旁边的线结
4	第3区域，气球上升地带，射击圆形晶片堆中的隐藏云后出现
5	第4区域，地面上升的过程中捡取

针织物	
序号	位置
1	气球地带的左上方
2	第2区域，触碰数字站台上的“！”号后出现
3	第2区域，铅笔11后的疑问云
4	第3区域，铅笔14～15处
5	第3区域，射击气球上升地带的疑问云

BOSS战



BOSS是一只背后装有炮弹的巨型乌龟，本战的取胜要点是射击乌龟背后的炮台，使炮台发射不出炮弹而发生爆炸，再对炸伤倒地的乌龟追加下压攻击。攻击的最佳时机是乌龟横向撞过来的时候。乌龟与它发射的炮弹会破坏站台，注意不要掉下去。

6-5

铅笔	
序号	位置
1	起点右侧站台下有隐藏云，射击后出现晶片
2	进入起点右边的门，击倒所有敌人后出现门扉，接着进门左走拾取晶片
3	回到起点后，射击鬼魂使其变成气球，乘坐而上拾取晶片。
4～5	进门来到第2区域，来到隐形站台处，最上方站台左侧的墙壁可推动
6～7	进门来到第3区域，一路右走拾取晶片
8	来到右边尽头，门扉右边的墙壁是空心的，进去拾取晶片；门扉左边梯子之间的上空有隐藏云，射击后出现向日葵2
9	进入铅笔8处上面的门扉，左上角的墙壁都是隐藏区域，进入拾取到铅笔9与针织物2
10	铅笔9处左走进门可回到第3区域，返回铅笔8处进下面的门并拾取晶片
11～12	进入铅笔10的门，射击右边的隐藏云后出现晶片与向日葵3
13～14	按下铅笔11～12处的“！”号按钮，上方出现晶片与隐形站台，借此站台跳到上方门扉，门扉右边墙壁是空心的，拾取其中的晶片
15～16	进入铅笔14旁的门来到第4区域。解开站台上的盒子发现“！”号按钮，按下后出现晶片。借助此处的鬼魂气球上去可以在天花板的隐藏区域中拿到针织物3
17	进入铅笔15～16左下方的门后拾取右边的晶片，此门左边有隐藏云，射击后能拿到向日葵4（需要先引开这里的大鬼魂）。在晶片右边拿到钥匙
18～19	将铅笔17处的大鬼魂引到右边的梯子外面，再射击使它变成气球，乘坐到上方的上锁门扉，进最上方的门来到第6区域（进中间的门到第5区域）。借助大鬼魂上去，射击右上通道中的隐藏云
20	第6区域的晶片

向日葵	
序号	位置
1	第一个敌人上方有隐藏云，射击后出现
2	参考铅笔8的获得方法
3	参考铅笔11～12的获得方法
4	参考铅笔17的获得方法
5	第5区域，射击中间隐形站台处的门扉，射击疑问云后出现

针织物	
序号	位置
1	铅笔4～5处
2	铅笔9处
3	第4区域，借助铅笔15～16处的鬼魂气球上去，天花板处是空心的
4	第6区域，“！”号按钮左边站台的上方
5	进入第6区域上方的门来到第7区域，按下“！”号按钮后出现站台，站台上方的晶片堆中

6-6

铅笔	
序号	位置
1	右向指示标最左边有只面具敌人，从它右上角的运输带上去捡取晶片
2	下段运输带处的晶片
3	铅笔2之后，运输带上有刺木桩的右边有隐藏云，射击后出现晶片与针织物1
4	隐形站台左上角，紫色水管前的晶片
5	铅笔4上方运输带的晶片
6	铅笔4之后，紫色水管前的晶片
7	铅笔6之后，紫色水管前的晶片
8	进门来到第2区域，连续撞击运输带上的糖果瓶
9	解开糖果瓶右上角的线结
10	拾取上段运输带处的晶片，晶片中还有针织物3
11	射击针织物3正下方的隐藏云后出现晶片
12	蓝色升降台地带的晶片
13	进入蓝色升降台地带上方的门来到第3区域。往移动站台上方走，拾取针前的晶片，射击此针下方敌人处的隐藏云后出现晶片与针织物4
14	针织物4正上方的墙壁是空心的，进去捡取晶片
15	回转运输带下端的晶片
16	消失站台下的晶片
17～19	往运输带上方一路走的地带，拾取路上的晶片
20	第4区域，运输带上的晶片

向日葵	
序号	位置
1	弹跳装置上方运输带左边的坑道中
2	第2区域，进入糖果瓶右边的水管，拾光其中所有晶片后出现
3	第2区域，蓝色升降台地带最上方有门扉，门扉左上角的坑中
4	第3区域，铅笔14的正上方，需要从左边的运输带绕上去
5	第3区域终点门扉上方有线结，解开后进入水管拾取

针织物	
序号	位置
1	铅笔2之后，运输带有刺木桩的右边有隐藏云
2	铅笔4之后，上方向指示标左下角，尖刺上有隐藏云
3	参考铅笔10的获得方法
4	参考铅笔13的获得方法
5	第3区域，线球盒子之后，解开上方向指示标最右边墙壁上的线结

6-7

铅笔	
序号	位置
1	站在拿矛敌兵下方的站台处会掉落晶片
2	踩踏回转扇子前进，射击途中的疑问云后出现晶片与针织物1
3	射击隐形站台后出现晶片
4	第2区域，射击右上方站台处的隐藏云后出现晶片
5	飞翔敌兵右边的站台上有隐藏云，射击后出现晶片与针织物2
6～7	触碰“！”号后出现晶片，捡光后出现向日葵2
8～12	来到封闭的变身门扉前，射击左下方的疑问云后会出现真正的变身门扉，进入其中捡取晶片与针织物3
13	从变身门扉出来后往右走进入第3区域。射击回转扇子上方的隐藏云后出现晶片
14	第3个回转扇子上的晶片
15～16	第4个回转扇子中间有疑问云，射击后出现晶片与针织物4
17～18	上方水管左边有隐藏云，射击后出现晶片与向日葵4
19	进入水管来到第4区域。触碰“！”号后出现晶片，捡光后出现向日葵5
20	拾取最后路段的晶片

向日葵	
序号	位置
1	铅笔3之后，射击两片站台上方的透明方块后掉落盒子，注意要在站台还没退回远方时接住并打开
2	参考铅笔6～7的获得方法
3	第3区域，第2个回转扇子左边的黑云遮掩着的疑问云
4	参考铅笔17～18的获得方法
5	第4区域，触碰“！”号后出现晶片，捡光后出现向日葵5

针织物	
序号	位置
1	踩踏回转扇子前进，射击途中的疑问云后出现晶片与针织物1
2	参考铅笔5的获得方法
3	第2区域的变身门扉中
4	参考铅笔15～16的获得方法
5	射击“！”号右边的疑问云

6-8

铅笔	
序号	位置
1	射击站台上的疑问云后出现炮台，将自己发射到库巴城堡（第2区域）。一路右走拾取路上的晶片
2	进门来到第3区域。第3区域分成左右两路，先进入左路，拾取尖刺上的晶片
3～4	进入铅笔2左边的红色水管，拾取晶片与向日葵1
5	返回铅笔2的区域，射击铅笔2右上方的隐形站台，往上走来到新区域。踩着飞翔敌人来到左上角站台，再踩着糖果瓶射击右上方的疑问云，然后借助落下的弹跳装置到上方站台，站台右边空中有针织物2
6	从该区域的阶梯进入下一个区域，将排列旋转着的全部敌兵打倒后出现晶片与针织物3。从针织物3下方中央的坑一直掉落能拿到向日葵2
7	往铅笔6右边进入新区域，踩着站台上敌兵组成的梯子跳到右上角隔间，能获得铅笔7与向日葵3
8～9	返回之前有炸弹敌兵的站台，将所有敌人打倒后出现晶片与针织物4
10～11	进入铅笔8～9右下方的水管来到新区域（即第3区域往右走进入的区域）。跳到水中，水面左侧的墙壁是空心的，进去捡取晶片
12～15	站在摇摆毛球上，跳到左上角的站台，按下“！”号装置后晶片与向日葵4
16	借助触碰“！”号装置后出现的新站台进入右边3只敌兵下方的蓝色水管，射击螃蟹上面的隐藏云后出现晶片与针织物5
17～18	往铅笔16左边走，拾取路上的晶片。左边尽头站台上的盒子中有向日葵5
19～20	往铅笔16左边走，尽头墙壁的水下可以继续左走进入隐藏区域。取得最后的铅笔后，返回左右分道的第3区域，将小库巴的隐形头部全射击一遍就会出现门扉。进门后魔法师就会出现，一边闪躲他的魔法一边前进，道路的尽头就是BOSS门扉

向日葵	
序号	位置
1	铅笔3～4所在的水管中
2	参考铅笔6的获得方法
3	参考铅笔7的获得方法
4	参考铅笔12～15的获得方法
5	参考铅笔17～18的获得方法

针织物	
序号	位置
1	第3区域分成左右两路，进入左路后射击入口附近上空的隐形站台
2	参考铅笔5的获得方法
3	参考铅笔6的获得方法
4	参考铅笔8～9的获得方法
5	参考铅笔16的获得方法

BOSS战



BOSS是《马里奥》系列”熟悉的老对手——库巴。第1阶段的库巴只需射击它再追加下压攻击即可击破，受到一定伤害的库巴会被魔法师施加魔法变得巨大，但同样不足为惧，只需等其变小时使用同样的攻击套路即可。

第2阶段会转移战斗场地，超巨型的库巴登场，他头顶环绕着复数的巨型针织物，玩家的目标就是将这些针织物全部打掉。库巴会向耀西砸毛球或者直接用手掌拍下进行攻击，玩家可以借助站台坑道中的炮台装置进行闪避。站台上的巨大线球能投到很远的地方，在库巴的背后发射线球是比较稳妥的策略。

击败库巴后一周目通关。

6-S

与大多数的S关卡一样，只需一路右走即可抵达终点，全部收集物都能在路上看见，只需精准操作即可集齐。本关的技术难点在于熔浆地带有许多坑道，需要踩踏空中的鸟类前进，容错率较低。

★-S

比之前的S关卡都要容易，但长度十分长，分许多区域，每个区域的场景都取自于地图关卡，等于将整场耀西冒险回顾了一遍。此关的收集物同样十分容易收集，因为没有什么谜题，仅仅是一路走到底就是终点，所以大部分收集品的位置都直接能看见。

菲莉絲的鍊金工房 ～不可思議旅的鍊金術士～



本作是《索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士》的续作，除了新主角外，前作的角色也有登场。本作采用了全新的开放地图，让玩家可以无缝探索不可思议系列的广阔世界。调合与战斗系统也进行了不少改进，下面就来看看本作的具体攻略方式吧。

攻略透解 GUIDE THROUGH

菲莉丝的工作室 不可思议之旅的炼金术士		Koei Tecmo	PSV
菲莉丝的炼金工房～不可思议旅的炼金术士～		角色扮演	中文版
2016年1月19日	本地1人	对应PSV TV	
售价为369港币			



系统详解



基本操作

按键	功能	
	日常与探索	战斗
左摇杆	角色移动	–
右摇杆	镜头调整	–
方向键	选择项目	选择项目／选择指令
○	确定／调查／对话／采集	确定
×	取消／跳跃	取消
△	打开主菜单	–
□	情报切换／挥动武器	–
L键	显示事件履历	–
R键	冲刺	–
Start	变换镜头位置／显示任务	–
Select	显示地图	–

主选单

在游戏中按△键就能打开主选单界面，在详细进行系统介绍之前，先介绍一下主菜单各项目的功能。

●**材料箱／采集篮**：等同于持有品菜单，显示当前持有的所有道具，两者均有上限设定。工房内为材料箱，容量大且分门别类地整理好所有道具；在工房外探索时为采集篮，容量小，仅显示角色身上装备的道具与采集得来的素材，每一次返回工房，素材都会自动归纳进材料箱并清空采集篮。



●**配方笔记**：目前发想出来的配方以及即将发想出来的配方，配方物品分门别类显示，还没发想出来的配方还写有发想提示。

●**任务笔记**：分为“进行中”与“完成”两项，分别为正在进行与已经达成的任务。玩家可在此项查阅任务名、任务说明以及完成条件。

●**战斗装备**：调整角色的装备。包括武器、防具与饰品。菲莉丝拥有特殊项“探索道具”。

●**装备道具**：调整战斗用的道具。随着菲莉丝战斗次数的增加，道具栏容量也会增加。

●**队列**：更改参战角色与战斗中的队列。处于最前方的角色最容易被攻击，根据角色特征调整站位是战斗的关键。

●**状态**：显示角色的能力值、当前全技能以及友好度。注意友好度为红色时必须触发角色的剧情任务才能继续提升。

●**图鉴**：收录大量有用情报，项目包含发想配方、道具、效果·特性、怪物、采集地以及游戏教程。其中怪物资料可查看怪物等级、抗性以及掉落品；采集地会详细列出栖息的怪物以及可采集素材。需要指定道具时可在此项进行查找。

●**机能**：调整游戏音量、镜头旋转方式以及游戏难度。

角色事件

与前作差不多，角色事件的触发依然以友好度为基准，一起冒险、采取消耗 LP 的行动都能增加角色友好度。只不过和前作不同的是，在本作中大部分角色事件都需要在炼金术士公认考试合格后才能推进，详情可以留意流程攻略后的“最终结局”部分。



探索系统

本作最大的特色就是无缝连接的各大地图，游戏的主要流程就是一边探索地图，一边准备炼金术士的公认考试。

LP

图右上角显示的数值就是 LP 值，菲莉丝在进行移动、挥击或是采集等行动时都会消耗 LP 值。一旦 LP 耗尽菲莉丝就会力尽倒下，有 1 次机会可以当场休息回复少量 LP 再次站起来，第 2 次耗尽 LP 便会直接送回最后使用过的篝火处，丢失部分采集到的素材。LP 可以通过使用帐篷工房内的床铺回复。



篝火

火在人在。本作中菲莉丝是带着特制的帐篷工房到处旅行的，地图各处都分布有篝火点，只要在篝火旁按下○键，就能张开帐篷工房并进入。只要发现篝火，便随时可以利用区域地图移动瞬移到篝火处。

采集

在地图内散布着许多发光的采集点，调查这些采集点就能获得各种各样的素材。其中还存在特殊的采集点，从外观上来看分别有树木、木头、岩石、水晶等采集点，这些采集点需要用杖或十字镐敲打，或是用炸弹破坏才能采集到素材。游戏内有一种特殊道具“特别营养剂”，使用后就能更有效率地采集素材。

采集地

本作的采集地都是相连的，只需靠自己探索就能开启对应地图。不过有部分采集地需要特殊道具解锁后才能探索，于下表列出。其中艾尔托纳地底湖里有着目前最强的隐藏 BOSS・无名古龙，不过和奖杯无关，想要自我挑战的玩家可以去挑战。

采集地	解锁条件
渡空岩舟	完成梅库雷特 & 亚托米娜的角色剧情，制作出飞空艇后可探索，详情请查看流程攻略后的最终结局部分
淡色水海、湖底神殿	完成莲的角色剧情，发想出空气糖豆后可探索，详情请查看流程攻略后的隐藏迷宫部分
时隐之湖	完成莲的角色剧情，发想出空气糖豆后可探索，位于南方原野西南侧
艾尔托纳地底湖	完成莲的角色剧情，发想出空气糖豆后可探索，位于艾尔托纳・光芒照耀之地附近
南、北奥罗雪原・融雪	调合出人工太阳后放在装备道具里，然后在雪原地图上使用

探索装备

除了战斗用的道具以外，菲莉丝还能装备地图探索用的装备。探索装备只要装备上去后就能发挥效果，部分像天游者（飞行扫把）、钓竿等探索装备需要在特定位置下主动使用才能发挥效果。

地图

地图分为迷你地图、区域地图与世界地图。迷你地图是显示在画面右上方的小地图，上面的各种图标代表不同的意思，具体参考下图。区域地图则是所处地点的全体地图，里面可以查看当前地图的地标、任务点以及篝火位置，地标属于该地图的特色区域，可以用于区域地图移动。世界地图在区域地图的界面下按 Select 键呼出，可以确认至今造访过的场所，前往莱森堡的旅途中迷路时可以开启世界地图确认自己的位置。

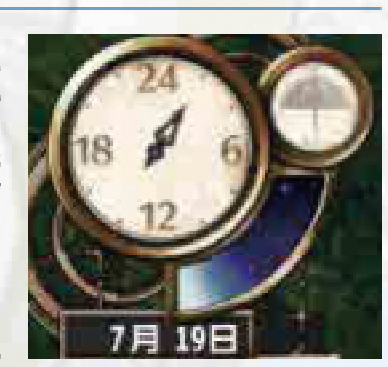


区域地图移动

简而言之就是瞬移功能，在工房、战斗以外的地方按Select键就会呼出区域地图，其中地标与篝火点一旦被发现，便可以按△键瞬移到该处，虽然依然会消耗时间，但显然是缩短游戏时间的重要方法。

时间流逝

玩家在进行移动、采集、调合或战斗时都会使游戏内的时间流逝，参考画面左上方的图标可以看到当前日期与时间，在不同时段中，出现的怪物与可采集素材也会出现变化。本作在主线流程前期具有 1 年的时间限制，但是只要通过公认考试后就会再次取消时间限制自由行动。调查工房的床铺可以指定流逝的时间，另外要注意的是，城镇里的居民一到晚上就会回家锁门，所以大部分剧情在晚上都不能触发。



时段与天候

时段以清晨、早晨、午间、傍晚、夜间、深夜的顺序不断循环，在后期的地图强敌只会出现在特定的时段。天候分为晴天、阴天、雨天、大雨、下雪、大雪、浓雾、沙尘暴8种类型，部分怪物与素材只会在特定的天候与时段中出现，当遇上雨天等恶劣天气的时候，迷你地图的显示范围会变小。

城镇设施

酒馆与旅店

每个城镇或村庄都设有酒馆与旅店，在本作中触发与同伴相遇的剧情后，大部分同伴都不会直接入队，而是要前往酒馆或旅店与他们对话才能把他们加进队伍。其中旅店与工房的床铺功能相同，可付钱休息恢复LP点，旅店还可以选择住高级套房，虽然价钱比较贵，但是能看到同伴的剧情。



见闻院

大城镇里会有名为见闻院的设施，与里面的司书对话就能提供在旅途中的各种情报，并获得相应的报酬。探索一段时间后就该前往见闻院换点盘缠继续上路了。

行商人

在城镇或村庄里都有几个固定的行商人出现，在迷你地图上以蓝色圆点显示。行商人在不同的地点会贩卖不同的商品，有什么素材缺少时可以光顾他们节省时间。其中有些压箱宝商品价格比较贵，但可能带有稀有特性。行商人的商品在时间流逝后会再次补充。

调合系统

本作在继承前作“拼图调合”系统的基础上，对细节进行了一些调整。新增了“炼金触媒”和“奖励连线”两种要素，特性继承的方法也和前作不同，接下来逐一说明。

发想配方

炼金术士最需要的就是想象力，完成指定的条件就能触发灵感发想出新的配方，这就是所谓的“发想配方”。本作的发想配方相较前作不再具有条理性，但同时也具有很高的自由度。发想配方的条件最初是隐藏的，在菲莉丝采取各种行动的时候，就有可能出现某种配方的发想提示，此时在主菜单的发想配方项目处可以查看提示，不断采取提示要求的行动，发想出配方的条件也会逐渐开启，至最后发想出配方。有一点要注意的是，必须在满足配方的发想条件后再次回到工房，才可首次执行该调合。

除了通过以上方法发想配方外，在本作中还存在“发想点数”的要素，发想点数可通过完成主线或支线任务获得。使用发想点数就能直接解锁已开启提示的配方，如果碰到比较麻烦的条件便不妨使用发想点数来开启该配方。根据配方发想的难度，所需的发想点数数量也不同。由于配方数量众多，鉴于篇幅限制无法全部列出发想条件，本作大部分配方的发想条件列在流程攻略的地图处，以便玩家直接在流程内进行发想。

调合过程

第1步：指定配方

调查帐篷工房内的炼金釜就能唤出调合系统，画面中左侧列表为当前已解锁的所有配方，其中显示○为可调合道具、△为材料需调合的道具、×为材料不足无法调合的道具、–则是因炼金术等级不足，目前无法调和的道具。进行调合时首先要根据需要指定配方，材料不足时可出门购买或采集。

和前作不同，一旦没有达到配方所要求的炼金术等级，就无法调合该道具。



第2步：选择材料

从材料箱选择配方所指定的材料，分别有特定材料与指定种类的材料两种。素材有许多不同的种类标签，如燃料、纸、矿石、金属等等。一种素材可能会同时算作多个种类，只要拥有指定的种类类型就可以成为可选材料。在选择材料时按□键可以查看素材的炼金成分值、按△键可以进行进阶搜寻，更方便选择自己想要的材料。

●炼金成分

各种素材皆有名为“炼金成分”的数值，调合时投入素材后，其炼金成分的数值就会累积至界面右侧的炼金成分积蓄量表，当这个量表蓄满时，炼金成分的积蓄等级就会上升，量表下侧的各个效果栏的槽也会同时增长。详情在放入材料的部分解释。

第3步：选择触媒



本作新增的要素，炼金触媒并非是调合必须的物品，但放入后调合过程中所出现的格子大小以及奖励连线的数量、种类都会产生变化。如果追求高品质的道具，那么一个优秀的炼金触媒是不可或缺的。

●炼金触媒

所谓炼金触媒，指的是调合时追加放入的，令调合过程出现变化的材料。调合时能放入的触媒只有1个，每种道具在调合时能放入的触媒种类都是固定的，但是种类为“触媒”的道具则能用于所有道具的调合里。使用哪种触媒会出现哪种奖励连线也是事先决定好的。在不使用炼金触媒的情况下，盘面就会默认拥有两条白色的奖励连线（换上服装“炼金术士的礼装”时会额外增加1条）。

第4步：投入材料

选择材料后可以选择把材料放进盘面的哪个位置，根据覆盖的盘面数提升品质。把材料配置进去后，右侧代表炼金成分积蓄量表的数值条便会伸长，伸长的幅度与颜色会根据材料不同而改变。当数值条的长度达到最大时，调合出的道具将会提升积蓄等级。待积蓄等级提升后，无论放入什么颜色的材料，皆可提升刚才使等级上升的颜色所对应的效果等级。当效果栏的槽达到★记号的位置后，调合出来的道具便可获得不同的效果。

虽然本作的调合系统发生了一些变化，但是基本上来说还是想要什么效果就尽量选择什么颜色的材料。虽然炼金成分积蓄量表在增长的时候会增加所有效果栏的数值，但在让量表蓄满时最后投入的材料颜色的效果栏会大幅增长，因此即使是使用同样的材料，根据投入的顺序不同，各个颜色的效果栏上升的幅度也会不同。如何调合出强力的道具，熟知积蓄等级与效果栏的知识是相当重要。



●道具的效果

指的是该道具固有的能力，比如攻击道具“炎烧”就具有“炎伤害・弱”的效果，带有效果的道具必定有效果栏，各个道具的效果都会显示在效果栏中。一般情况下效果栏的★记号越往右，道具的效果也就越强。

●材料的尺寸

每个材料都有自己的尺寸，在调合盘面上以各种形状的格子显示。一旦把材料配置进盘面，画面上方对应材料颜色的倍率槽就会增长，这会使炼金成分积蓄量表的增长效率变得更高。但要注意当材料格子被其他材料叠上而消失的时候，原本增加的倍率也会随之消失，因此在后期调合时，注意材料的尺寸和盘面的覆盖是相当重要的事，简而言之就是拼图要玩好。



●奖励连线

与前作不同，本作的调合盘面不再发光，取而代之的是盘面固有的“奖励连线”。把材料填满所有画有奖励连线的格子后就会获得各种各样的奖励效果，每条连线能获得的奖励有所不同，按△键可查看连线的详细信息。奖励连线的种类将随调合过程中投入的炼金触媒产生变化。奖励连线有着各种颜色，其中白色是用任何颜色的材料都可以填上，但是其他颜色连线的场合下，只有在使用与该连线相同颜色的面板填满时才能发挥效果，虽然有限制，但带有颜色的连线效果也会较为强力。部分连线只需填满1次后就会消失，也会发挥效果。

在投入画面里按△键可以确认连线的效果。



第5步：继承特性

本作的特性继承与前作不同，不再与炼金等级相关，而是和炼金熟练度相关。熟练度越高，能继承的特性也会随之增加。



●炼金熟练度

本作新增的设定，炼金熟练度就是调合某个道具的熟练度，调合该道具的次数越多，该道具的炼金熟练度也会越高，并会触发各种各样的效果。比如特性继承数增加、材料格子可以旋转、品质增加等等，实际上就是前作炼金釜的变种，只不过步骤上来说麻烦了很多。基本上来说，同一种类型的道具的熟练度是共通的，也就是说调合其中一种，该类型所有道具的熟练度也会增加。



●特性类型

特性是调合的重点，道具的强弱甚至取决于它是否拥有优秀的特性。特性大致上可分为两类，分别为“加强能力”与“增加新能力”两种。以攻击道具为例，“破坏力增加”就是一项加强本身伤害的特性，而“赋予毒”则是新增了使敌人中毒效果的特性。若选择材料时指定了拥有类似特性的素材，调合完成后也会组合为上位特性，例如“高价”×“高价+”会得到“高级品”特性。在流程攻略之后将附上组合特性的表格。

需要调合出拥有指定特性的调合品时，基本思路为下级→上级的连续继承。比如某种素材上拥有“终极的破坏力”特性，而玩家想要把它转移到攻击道具上，调合该攻击道具时却用不上那个素材。这就需要调合媒介道具比如中和剂等泛用素材，把目标特性转移到调合攻击道具要用到的素材上，这样就能把特性转移过去了。

战斗系统

相较前作，本作的战斗系统变动较大，不再是一回合内一次性输入所有角色的指令，而是根据敏捷也就是速度值决定角色的行动顺序再输入指令。角色指令共有攻击、道具、技能与逃走四种。战斗画面右侧的行动顺序条显示敌我双方的行动顺序，但有可能会因“减速”等情况发生顺序的变化。



行动顺序条

画面右侧为行动顺序条，除了观察敌我双方的行动顺序，最大的用途就是预判怪物的行动。怪物头像旁显示“！”的记号时就代表该怪物即将使出强力的攻击，一旦看到这个记号就应该采集比如回复 HP、降低敌人能力值等准备行动。

确认敌人的情报

在选择敌人进行攻击前，可以按△显示敌方的详细讯息，包括耐性与 Buff、Debuff 的详细效果。

连锁量表



连锁量表是位于战斗画面左侧的量表，每当给予敌方伤害的时候就会逐渐累积。关于连锁量表还衍生出以下几种战斗方法。

连锁爆发：当连锁量表蓄满时就会进入连锁爆发模式，在这个模式发动期间，我方角色进行连续行动时便可发动联手攻击。联手攻击需要事先决定好参与联手的所有成员的行动，然后再发动攻击。在联手攻击中，使用技能或攻击道具攻击敌方时会提升画面左上方显示的联手率，根据联手率数值的高低，就能得到伤害提升或行动顺序加快等好处。此外，可发动联手攻击的仅限以敌人为目标的行动，而且普通攻击不会增加联手率。

支援防御：当菲莉丝受到敌人攻击时，同伴头像的上方就会出现对应的按键，一旦按下就会发动支援防御，同伴会去保护菲莉丝。使用支援防御后不仅菲莉丝不受伤害，同伴所承受的伤害也会减轻。但是使用支援防御会消耗连锁量表的数值，使用得过于频繁时就难以触发连锁爆发。

连锁突击：指连锁爆发模式中满足特定条件便可发动的强力攻击，发动时机为联手攻击最后，只要满足联手率在 130% 以上、3 人以上执行联手攻击便能发动连锁突击。是本作中相当重要的输出方式。

连锁终结技：连锁突击的加强版，满足联手率在 150% 以上、3 人以上执行联手攻击便可发动连锁终结技，和连锁突击不同，连锁终结技能够自由选择发动的角色。

装备道具

也就是战斗中可使用的道具，分为攻击道具与回复道具两种。和前作相同，每个角色所能装备的使用道具都有所不同，身为炼金术士的菲莉丝、伊尔梅莉亚、苏菲、普拉芙妲能使用大部分的道具，但是本作中最强的攻击道具“原初的种火”与“终末的种火”仅有苏菲可以使用，不愧是师傅呢。

副武器

本作新增要素，除去一部分我方角色以外，大部分同伴角色能在主武器以外装备另外 1 把副武器，能装备的武器种类根据角色不同而不同。本作的武器自带属性，因此装备副武器就代表角色的属性克制变得更为多样。角色能自由使用副武器的技能，副武器的特性也能直接作用于角色身上，因此装备副武器有利无害。

耐性与异常状态

相较前作，本作的物理系攻击根据武器不同被细分为了斩击、打击与突击三种属性，魔法、炎、冰、雷、无属性健在，战斗单位对此会有不同的耐性。角色与怪物的耐性可以在状态与图鉴中查阅，敌人的耐性可以在战斗中直接确认。



耐性

标志	说明	标志	说明
×	弱点属性	○	中耐性
−	无相克关系	◎	大耐性
△	小耐性	☆	超耐性

异常状态

状态	说明
无法行动	到自己的行动顺序会无法行动
中毒	每次行动都会受到伤害
迟缓	行动变得迟缓
诅咒	进行回复时直接变为伤害
盲目	命中率与回避率降低
弱体化	所有技能的威力减弱
回复无效	无法进行回复
封印	无法使用技能与道具
后遗症	角色从无法战斗的状态复活时赋予，所有能力值下降

昏厥状态

前作破防系统的变种，在战斗中给予敌人伤害时，敌人在行动顺序条的头像处会有条黄色量表逐渐累积，蓄满时该敌人陷入昏厥状态。昏厥中的敌人即使轮到行动顺序也无法行动，对其发动的攻击必定成为重击，是发动总攻击的好时机。除敌方以外，我方角色也会陷入昏厥状态。

特殊战利品

在击败敌人后有几率掉落战利品，这其中包含特殊战利品，这种战利品要满足特定条件击败敌人就能必定获取。比如使用雷属性道具打倒水母系敌人时就必定会掉落素材“啪汽啪汽水”，不妨从图鉴中查看提示。

其他要素

换装系统

菲莉丝在旅途中会获得各种各样的服装，除了外表改变以外，每件服装都有各自的特殊效果。在工房的桌子前按○键就能选择“更换服装”进行换装。



可获得的服装

服装名	效果	获得方式
平常的我	无	初期拥有
雪白明亮	降低在雪地上的 LP 消耗速度	北奥罗雪原・佛罗肯支线任务
热情的探访者	降低在荒野上的 LP 消耗速度，延长空气糖豆的效果时间	流程到佛鲁斯海姆后触发相关剧情
狐狸旅装	提升移动速度	白雾之森・德娜触发相关任务
纯洁之花	商店购买价格降低，卖出价格提高	在莱森堡・南娜的店花 20000 克隆购买
炼金术士的礼装	调合时显示的奖励连线增加 1 条	流程到达吊钟杯平原后在工房触发相关剧情

工房布置

本作中使用的工房是可以随身携带的帐篷工房，里面的家具可以自由配置。待流程到达开启工房布置功能的时候，在床边按○键选择“工房布置”便可设置摆放哪些物品。最大的用途还是配置柯尔涅莉雅人偶、材料箱以及提升炼金熟练度的精细器具组。

柯尔涅莉雅人偶

柯尔涅莉雅是前作的登场角色，本作中苏菲特意仿制了一个人偶，充当补充道具的职责。但是这个人偶要等流程到公认考试合格、苏菲入队后才能获得。获得人偶后利用工房设置放在工房内，给人偶鲜奶后就会得到鲜奶点数，在有点数的状态下，人偶会在返回工房、调查人偶这两个时机补充道具。身上的装备道具即使用尽所有次数，人偶也能补充。







流程攻略



相较前作，本作的剧情流程看上去偏向线性，但实际上自由度很高。虽然在公认考试前有时间限制，但实际上不是乱逛得太过分的话这个时间限制相当于不存在。故事剧情以菲莉丝和姐姐的旅行为主，分为三大阶段，分别是出镇前、公认考试前和公认考试后。下文为各位整理出这三个阶段应该完成的事，方便各位有效率地进行游戏。

注：难度以 Normal 为准；流程里列出的发想配方的发想方法不惟一；大多数主线剧情的触发时间都在白天，正文就不一一注明，晚上多用于探索地图。

第一阶段 离开艾尔托纳出外旅行

在艾尔托纳的日常

开头剧情后在附近的采集点采集 2 个艾尔托纳水晶，按△键打开主选单，可在任务笔记一项查看现在接到的任务。工作完成后往地图北侧前进，在主选单右侧的地图里可以看到主线目的地标记。来到广场附近触发剧情，再前进一段距离后向村长报告狩猎成果，报告完后再次往北侧菲莉丝的家前进。

在家门附近触发剧情，接下来前往小镇南侧主线标记处观望天空。途中可以采集一下材料，破坏酒馆前的木箱也可以获得材料。剧情后前往小镇东北方向的大门前，遇到苏菲和普拉芙妲后结束本阶段流程。

不可思议的相遇

返回菲莉丝的家，门口附近触发剧情。进入苏菲张开的帐篷，发想出无需医生的配方，按○键调查炼金釜进行第一次调合。初次调合非常简单，根据教程进行即可。调合出道具后再次剧情，经过一晚后离开家里，一出门就看到苏菲在帐篷门口推销商品。进入帐篷触发拜师剧情，剧情后返回帐篷工房，需要完成长老给予的课题才能外出旅行，剧情后本阶段结束。注意在本阶段过后，时间就会开始正式流逝。

目标是外面

剧情后调查炼金釜，再次出现调合教程，现在就是正式的调合了，按照指示把材料放置进相应的格子即可。离开工房触发剧情，连锁任务的教程过后与三名村民对话接下课题任务，下表列出位置与人名（接近有困难的村民后会有对话框提示）。

村民位置	课题任务
旅店前的天亚	鞣皮液的制作方法
广场附近的歌尔特	坚～硬岩石的破坏法
广场附近的丹尼斯	腰痛的治疗方法





接完任务后区域地图追加捷径功能，按下 Select 呼出地图，就能直接选择去过的地标自动移动了，要注意瞬移也是要消耗时间的。返回工房，触发发想配方教程。

腰痛的治疗方法：与工房附近的亚加尔玛老奶奶对话，需要的材料是妖精的阳伞 ×3，在工房东侧、酒馆西侧、挖掘区入口东北侧的蘑菇型采集点可以采集到。采集到 3 个后就可以给老奶奶交差了。发想出艾尔托纳软膏的配方后返回工房调合，水材料可在工房附近的井里获取。调合出来的软膏交给丹尼斯，获得金钱 200 作为报酬。

坚～硬岩石的破坏法：与小镇东北侧大门前的商人乌巴罗对话，需要的材料是火岩石 ×2，可在小镇南侧挖掘区获得，用杖破坏挖掘区的岩石获取。由于此时还没有 LP 设定，不妨把挖掘区的所有岩石都破坏掉，确保大量的矿石材料。取得火岩石后便会发想出炎烧的配方，返回工房调合，燃料材料除了自然矿物油外还可以使用破碎的纸片，纸片可在酒馆前的木箱处获取。调合出炎烧后把它交给歌尔特，获得金钱 200 作为报酬。

鞣皮液的制作方法：与广场上的莉亚妮对话，发想出鞣皮液的配方，返回工房调合，完成后把鞣皮液交给天亚，获得金钱 200 作为报酬。

完成 3 个课题任务后返回工房，然后在工房内进行 3 次调合。推荐调合炎烧和无需医生为以后的旅行做准备，使用炼金成分值高的破碎的纸片来调合，可以调合出拥有“炎伤害・强”效果的炎烧。调合 3 次后触发剧情，接下任务“长老的困扰”。在完成这个任务后剧情就会强制出去旅行，出现 LP 设定，因此在期限到达之前可以尽量进行调合提升炼金等级、搜集素材，节省一些时间。

长老的困扰：前往小镇东南侧的任务标记点，瞬移至挖掘区入口再过去会方便不少。与石噗尼发生战斗，触发战斗的教学，使用炎烧就能轻松获胜，胜利后获得金钱 100。返回工房触发剧情，强制前往干枯平原带，下一个目标就是通过炼金术士的公认考试，向莱森堡出发！

第二阶段

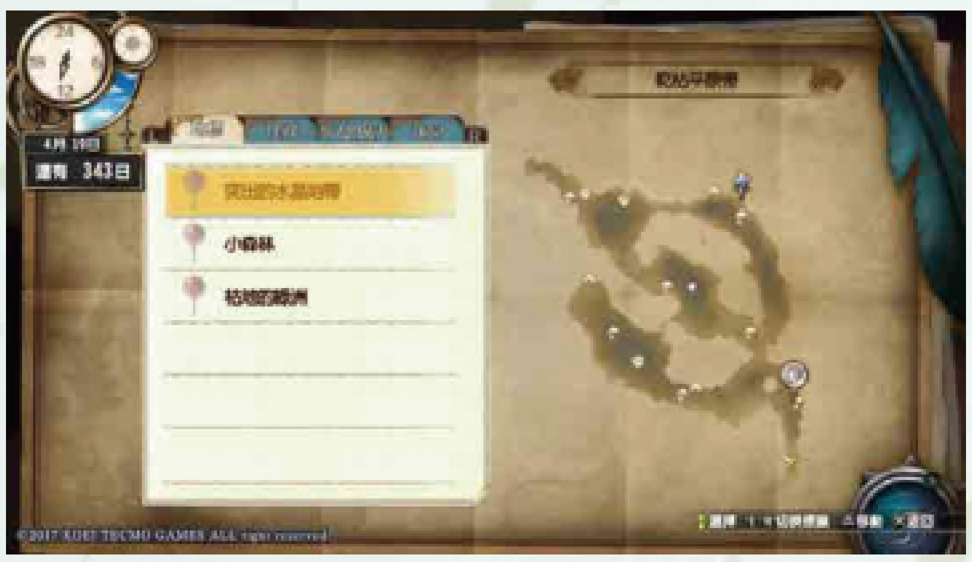
炼金术士公认考试

到达佛鲁斯海姆前

接下来有360多天的时间供玩家前往莱森堡进行考试，路途中能自由探索各个地图，要参加考试，至少需要从这些地图中收集3封推荐书。总共有5封推荐书可供收集，下文就按顺序解说一下每张地图的流程以及探索要点，包括5封推荐书的获取方式。

干枯平原带

作为第一张探索地图，这里的怪物都不强，适合用于让玩家熟悉战斗系统。途中会触发不少支线任务，完成后会获得一些发想点数，不过点数都比较少，是否完成由玩家自由选择。地图里有洞窟可供探索，但是洞窟里没有小地图显示，深处的宝箱可以开到一些不错的道具。LP或是HP耗尽的时候不需要急着上床休息回复，利用调合道具所消耗的时间也能自然回复LP和HP，是早期节省时间的一个小技巧。



流程

接近西北侧的篝火后触发剧情，调查篝火张开帐篷工房，出现关于LP的教程，工房里也能自由更换BGM了。出门后往东南方向前进，触发与蓝噗尼的战斗，这是关于支援防御、联手攻击的教学战斗。莉亚妮的等级要比菲莉丝高很多，如她所愿尽情使用支援防御保护菲莉丝吧。晚上后会触发关于时间的教程。继续往东前进会触发支线任务“不知畏惧”，是关于地图强敌的任务，强敌会在地图上以骷髅标记显示。本地图的强敌狮鹫等级高达15，不妨等最早就能加入的雷比入队之后再进行挑战（雷比的入队方式请查看后文的最终结局部分）。后面的地图还有很多强敌，其中有些等级非常高，建议在公认考试以后再进行挑战。

在这张图花费30天左右采集素材和提升炼金等级，其中“泛用触媒”具备继承特性数+1的奖励连线，在初期熟练度不足时调合装备、战斗用道具都十分实用，建议多和噗尼战斗收集调合泛用触媒的素材。该探索的要素完成后就前往东南侧进入下一张地图法维丘陵吧。

探索要点

①西北的篝火附近的草丛采集点里采集素材“野棉花”，这是一个常用素材，可以采集多一些以备后面流程使用。

②来到地图北侧的“突出的水晶地带”，在此处可以采集“灵魂之石”调合探索用煤油灯。

③在枯地的绿洲的水边可以采集到“饮用水”，此前在艾尔托纳没有准备足够的水素材便可以在这里采集，也是常用素材。

④前往枯地的绿洲（地图中央）地标西南方向的小森林处，这里有一个“西方的洞窟”可供探索，在里面的骨头采集点可以采集到素材“动物皮革”，采集大约10个备用。

⑤“南方的洞窟”的蓝色水晶采集点可以采集到素材“苍刚石”，这与发想配方的道具青炎烧有关，建议采集多一点备用。

可发想的道具

道具名	发想方法
中和剂·红	调合1次中和剂·蓝、累计调合次数6
中和剂·黄	调合1次中和剂·红、累计调合次数25
中和剂·绿	采集30次（植物）素材
布料	采集1个（线材）素材
爆破用炎烧	使用5次炎烧、破坏10次岩石采集点
酸的云雾	讨伐9只不死系生物，可讨伐夜晚出现的鬼魂
探索用煤油灯	在工房外待到晚上12点
十字镐	破坏7次岩石采集点、任务“前往莱森堡！”发生后
灵魂之石	采集1次灵魂之石、采集3次灵魂之石的碎片
天使缎带	采集10次艾尔托纳水晶、采集12次野绵花
海胆袋	战斗胜利1次、采集5次海胆
泛用触媒	累计调合次数20、调合1次中和剂·绿
查科尔贴纸	采集17次破碎的纸片、采集10次（水）素材
烟火的小锤	破坏8次岩石采集点、破坏8次树木采集点
不幸瓶	取得1个灵魂之石、采集15次（水）素材
鞣制皮革	采集1次动物皮革
手织布	采集1次动物皮革、采集1次野绵花
风神之袋	调合1次手织布、破坏30次树木采集点
金属块	采集60次（矿石）素材、采集30次（燃料）素材
青炎烧	调合8次炎烧、采集8次苍刚石
恩典戒指	采集30次（宝石）素材
生锈的白色深渊钥匙	调合10次后触发雷比的相遇事件

法维丘陵

这张地图比上一张要大不少，相应的这也是能获取第一封推荐书的地图。此前完成了雷比的入队任务的话，此时就能在缅亨的旅店招揽他进队了。



流程

进入丘陵后触发剧情，菲莉丝习得技能“青空快晴娘”，世界地图开启，此段剧情发生后再次回到平原带的话，还会触发一段小剧情并出现迷你地图的教学。到达西北的篝火后往西南方向前进会触发关于天气的教程。到达地图中央的缅亨村后触发剧情，在这里可以获取第一封推荐书。进入缅亨的旅店后会触发教程，本作的剧情除了主线外都较为松散，有不少同伴剧情是只能在旅店观看的，对剧情有兴趣的玩家务必不要错过。取得推荐书，搜集完素材后就可以前往丘陵东南方向的下一张地图旅人的杂木林，路程里的岩中隧道需要准备一些爆破用炎烧来开路。

迪翁的推荐书：首先要注意的是有很多剧情事件在晚上是不能触发的，因此夜幕降临时推荐玩家前去探索地图或搜集素材，到白天才去触发剧情。和缅亨西侧入口处的老婆婆对话会触发剧情（非必要，老婆婆在夜间不出现），进入迪翁的炼金工房，位置在地标缅亨附近。剧情后前往缅亨西侧的风车前与迪翁对话，接下帮忙的任务，完成任务“逃走的牛牛”和“开心的收获期”，完成方法写在下文。接下来返回迪翁的炼金工房，剧情后

再次前往风车前接近迪翁，返回迪翁的工房调查炼金釜旁边的桌子，发想出游星齿轮的配方。调合齿轮所需的“德娜的木材”可在缅亨南侧的木材采集点获取，调合出游星齿轮后前往迪翁的炼金工房，最后在缅亨西侧的风车前把齿轮交给迪翁就能取得“迪翁的推荐书”。

逃走的牛牛：与风车旁边的建筑物前的大叔对话，抓牛的方法有两个，一是在缅亨西侧放牧地的闪光点里放置“干草”守株待牛；二是直接前往丘陵西南侧的“被遗忘的花园”，牛就在那附近，靠近它即可。找到牛后返回大叔那里报告完成任务。

开心的收获期：与缅亨东北侧的民家前的妇人对话，前往缅亨东北方向的缅亨第一果树园触发剧情。按□键敲打结有红色果实的树木采集“甘露的果实”，如果之前调合出了十字镐的话可以更快采集，采集10个后把果实交给妇人完成任务。

探索要点

①地图强敌有2只，1只位于丘陵地图东侧的“牙兽的住所”；另外1只位于地图东北侧，这只等级高达45，暂时不要管它比较好。

②在耸立的巨大岩石附近的岩石碎片里采集重力石。

③南方的洞窟里可以采集到“暗夜菇”。

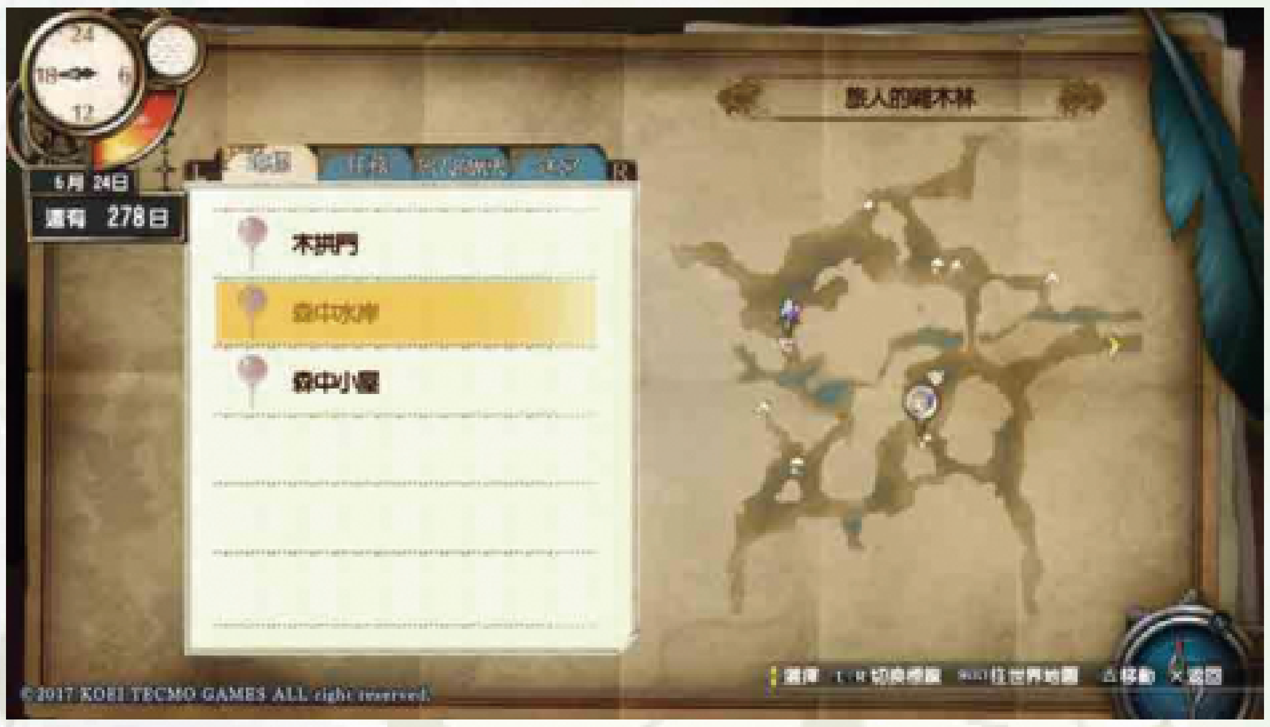
④在被遗忘的花园的花田附近的小草丛里能采集到“羊毛”。

可发想的道具

道具名	发想方法
琥珀砂糖	采集5次蜂巢，蜂巢可在西北的篝火附近的树木采集点获取
蜂蜜	采集3次蜂巢
麦粉	采集3次缅亨红麦
纯油	采集15次植物油，此地图采集数量不多，可以延后再发想或是使用发想点数
红麦面包	采集3次缅亨红麦、跳跃10次、挥杖10次
干草	完成任务“干草多得很！”，在西北的篝火附近与冒险者对话接任务
石头饼干	触发了莉亚妮的赠送饼干剧情后，采集1个海胆和双核坚果
追加背包	流程到法维丘陵、累计采集数150个
毛布	调合5次布料、采集10次野绵花
冰精	使用1次炎烧、取得1个软碳，用火属性攻击打倒南方的洞窟出现的怪物“风茄”后掉落的宝箱可获得软碳
梅迪亚的秘毒	采集15次暗夜菇，暗夜菇可在南方的洞窟处采集
噗尼果冻	取得1个蜂巢、讨伐20只噗尼系怪物

旅人的杂木林

这张地图算是过渡用的地图，面积不大，但是通往4张新地图。其中主线的目标是能通往佛鲁斯海姆的郊区小道，另外3个地图宁静之森、南方原野、白雾之森可以自由探索，其中白雾之森里有新同伴可加入并且能取得推荐书，所以不需要急着前往佛鲁斯海姆，下一个目标应是东南方向的白雾之森。



流程

进入杂木林后触发剧情，再次遇到伊尔梅莉亚，获得爆破用炎烧，这段剧情后进入工房时会开启“工房布置”的功能。在地标森中小屋附近触发剧情，与安涅莉斯相遇。收集完素材后就可以前往东南侧的白雾之森。

探索要点

①入口南侧有地标“森中水岸”可登录。

②路途中可以从蓝花采集点里采集到“灌木莓”、“长颈通草”、“植物油”，这些素材在下一张地图的推荐书任务里可用到。

③在西南的篝火附近有一个西方的洞窟可探索，洞窟入口前的草丛采集点可以采集到珍贵的素材“黄金树之叶”，务必多准备一些。而洞窟内也可以采集到“雷电矿”。

可发想的道具

道具名	发想方法
水果糖精	采集30个灌木莓，由于30个数量有些多，推荐使用发想点数
特别荣养剂	进入旅人的杂木林后经过两天（需要待在旅人的杂木林内）
电导之石	采集1次雷电矿、使用6次炎烧
护指圈	采集15次艾森矿、调合1次毛布
青铜的镜盾	采集艾尔托纳石、艾森矿各10次、累计调合次数50

白雾之森

第二封推荐信的所在地，在这张图里还能获得菲莉丝的新服装。



流程

进入森林后马上触发剧情，多萝瑟尔成为同伴，剧情后直接与她对话就能拉她入队。来到地图南侧的德娜触发剧情，在这里可以做推荐书任务。获得推荐书后不要急着离开，一天后在欧蕾莉的炼金工房前（夜晚以外的时间）会触发菲莉丝新装的剧情，进入欧蕾莉的工房后获得服装“狐狸旅装”，这件衣服具有提升移动速度的功能。收集完素材后就可以前往西南方向的下一张地图生命之森了。

欧蕾莉的推荐书：到达德娜触发剧情后，利用地标瞬移来到长老的庵堂，然后前往德娜西北侧（城镇的篝火西侧）与大哥哥对话，得知长老最喜欢甜品。回工房调合石头饼干或噗尼果冻，把饼干或果冻交给长老，接下跑腿任务。要求的物品是“甘竹”，在杂木林就可以采集到，最方便的就是直接在长老庵堂附近的商店“叩库斯珍品堂”处购买。把甘竹交给欧蕾莉，继续接下跑腿任务，这次是收集5个（木材）素材，此前已经收集过木材的话这里就可以省事了，如果没有的话可以前往郊外的篝火附近破坏木材采集点获得木材。把木材交给欧蕾莉后选“是”继续接下一阶段的任务，接下来

的任务有两种分歧，如果冒险等级＞炼金等级的话就会接下调合的任务，炼金等级＞冒险等级的话就会接下讨伐魔物的任务。完成任务后与欧蕾莉对话，老婆婆的真实身分被揭穿（地标“长老的庵堂”更名为“欧蕾莉的炼金工房”），接下来前往德娜中央的神木前与欧蕾莉对话，接下最后的课题，发想出特制湿布药的配方。回工房调合出来后交给欧蕾莉（素材取得方法在下文列出），到此阶段课题终于结束，获得欧蕾莉的推荐书。

调合任务：接下调合任务后发想出普通合板的配方，材料可在地图内的木材采集点处获得。德娜的木材在森林的北侧、永恒之蓝在森林的西南侧采集。植物油在旅人的杂木林地图里的蓝花采集点可获取。调合出来后把普通合板交给欧蕾莉。

讨伐任务：前往森林中央与风茄战斗，风茄弱火属性，直接扔爆破用炎烧等火属性道具对付就能轻松获胜。胜利后向欧蕾莉报告。

“特制的”湿布药：素材“长颈通草”、“灌木莓”在此前提过，可以在旅人的杂木林地图里的蓝花采集点获取。如果之前没有采集的话，前者可在城镇的篝火附近的商店“莉莉艾·萝莉艾”处购得，后者在本地图里结有紫色果实的草丛采集点里采取。布料和药材都是常见材料，就不多说了。

探索要点

①地图内的鸟巢型采集点可以采集到“魔鸟的羽毛”，建议多储备一些。

②在地图中央的环状石碑群附近有一个街道内侧的洞窟，里面可以采集到大量“苍刚石”。

③在郊外的篝火附近的木材采集点采集约10次“永恒之蓝”。

④在南方的洞窟里的水边可以采集“啪汽啪汽水”。

可发想的道具

道具名	发想方法
丝薇丽银	调合5次金属块、采集6个克普鲁矿
铁砂触媒	调合1次泛用触媒、调合5次金属块
液状触媒	调合1次泛用触媒、调合5次金属块
不知疲倦的床	跳跃200次
核水晶	采集水晶的碎片3次、使用7次炎烧
漆黑倒木石	取得1个漆黑倒木石、采集3次漆黑倒木石的碎片
轻便收纳箱・褐	采集20次德娜的木材、到达旅人的杂木林
轻便收纳箱・白	采集1次永恒之蓝、调合1次轻便收纳箱・褐
大型材料箱・褐	调合1次轻便收纳箱・褐
大型材料箱・白	采集3次永恒之蓝、调合1次大型材料箱・褐

生命之森

在这张地图里可以让奥斯卡加入队伍，其余就是采集一些素材了，花数日跑完这张小地图即可。



流程

进入生命之森后触发剧情，与奥斯卡相识，之后需要去旅店或是酒馆招他进队。探索完后就可以前往西北方向的南方原野，建议往南方向开始探索再一直绕到西北方向的原野，正好开完整个地图。

探索要点

①本地图里的红色大花采集点可以采集到“金绢线”，也是常用素材建议准备多些。小红花采集点可以采集到“野棉花”，之前消耗得差不多的话可以在此补充。

②在地标木人偶的坟场附近的空罐子采集点里可以采集到“炼金黏土”，可以采集数个备用。同时注意附近有一个强敌，还是先避免战斗吧。

③在地标巨大海胆树附近的老爷爷处可以接下支线任务，完成这系列的任务便可以获得品质不错的“海胆蛋”作为奖励，建议完成。

南方原野

和生命之森一样是个小地图，收集一下素材即可。



流程

本地图没有特别剧情发生，西南方向有一张隐藏地图可以探索，但是目前没有道具空气糖豆的话还不能前往。采集完素材后返回东北方的旅人的杂木林，然后再往北走来到宁静之森。

探索要点

①地标大湿地附近的骨头采集点里可以采集到“狮鹰的羽毛”，水边可以采集到“啪汽啪汽水”。

②湿地东南侧的草丛里可以采集“黄金树之叶”。

③破坏地标遭遗弃的聚落附近的木箱可以获取“教会卡牌”。调查聚落附近的建筑还可以触发支线任务“老旧的笔记”，前往任务标记的东侧湿地处就能获得“绿宝石原石”，以后调合武器时可以使用。

④地图的岩片采集点里可以采集到“涟岩”，关系到发想配方，还是常用触媒。

⑤东方的洞窟里的岩石采集点可以采集到“磁铁岩”，同样关系到发想配方。洞窟里面有很多狮鹫，不想战斗的话就重复进出洞窟，只采集入口的岩石采集点即可。

可发想的道具

道具名	发想方法
磁铁岩	采集1个磁铁岩、采集3次磁铁岩的碎片
淑女床铺	采集15个金绢线、20个野绵花、3个狮鹰的羽毛
抛光液	采集1次涟岩、采集15次（粘土）素材
涟岩	采集1个涟岩、采集3次涟岩的碎片

宁静之森

探索用地图，同样没有特别的剧情，但是这张地图的素材带有强力的特性，推荐过来搜刮一番。



流程

收集完这张地图的素材后返回白雾之森，然后前往东北方的静寂的迷宫。

探索要点

在中央的篝火附近的岩石采集点里可以采集到“涟岩”，是非常实用的触媒材料，建议多采集。

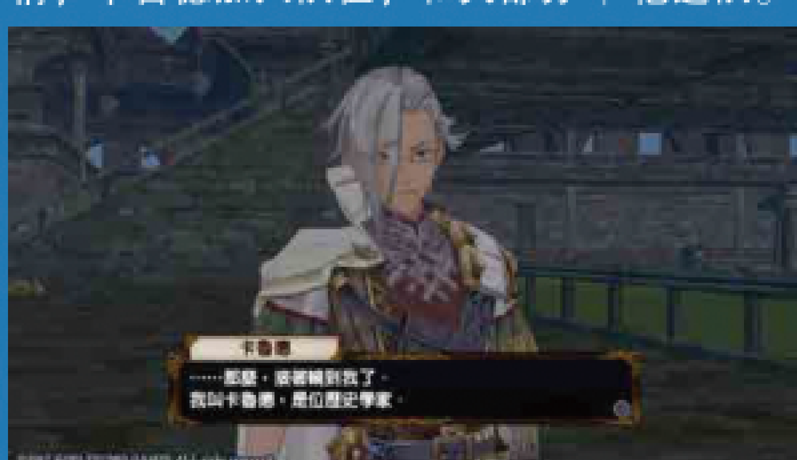
静寂的迷宫

外表看起来比较像正规迷宫的一张地图，不过实际上地形并不复杂，前往这里是为了触发同伴加入的事件，并不需要在这里花费太多时间探索。



流程

进入静寂的迷宫后触发剧情，卡鲁德加入队伍，和大部分同伴一样需要前往酒馆或旅店招他进队。在地图东侧的地下入口处有强力怪物守着，而且移动速度非常快，不可能避开它们进行探索，所以地下入口就先不要管了。收集完素材后便可前往西北方向的郊区的小道。



探索要点

①在地图内的蓝花采集点里可以采集到“绿色的花”，此前各种颜色的花都采集够8次的话，这次绿色的花采集8次就能发想“多色染料”的配方了。

②地图内的罐子采集点里可以采集到“可疑液体”。

③进入这张地图后就会自动触发“在遗迹试胆？”的任务，腥红女士在地图东南侧出现，推荐用炎烧系道具对付。

可发想的道具

道具名	发想方法
多色染料	分别采集8次红色的花、蓝色的花、黄色的花、绿色的花
小恶魔的恶作剧	采集7次可疑液体

郊区的小道

到达佛鲁斯海姆前的最后一张小地图，只是过渡用的地图所以面积很小，也没有地标和存档点，不需要久留。



流程

前往小道东侧的佛鲁斯海姆。

探索要点

在水边与水质调查员对话触发任务“水边的紧急情况！”，把布料交给调查员后可发想出蒸馏水的配方，蒸馏水在公认考试的时候是刷品质用的重要道具，推荐发想。

可发想的道具

道具名	发想方法
蒸馏水	完成任务“水边的紧急情况！”



抵达佛鲁斯海姆

湖畔之村佛鲁斯海姆

进入佛鲁斯海姆后触发剧情，保持同伴3人以上的状态进入工房便会开启连锁突击的功能。往东方向前进继续触发剧情，可以在罗吉处购买一些装备，但是接下来的流程需要用到钱，不充裕的时候还是要克制一下。继续往东前进来到喷水广场，接近船员后触发剧情，继续向东侧前进触发剧情，见闻院功能开启，正好交付目前为止的情报换一些钱用。

前往酒馆触发剧情，与佣兵安古利夫相遇，花5000就能把他招进队伍，因为后面的剧情还需要用钱，所以现在手头不充裕的话不需要把他加进队伍，反正也没什么强制性的战斗。再次进入酒馆与吟游诗人露易丝相遇，之后就可以在她的商店里购物了，推荐在有闲钱的情况下花1000购买参考书《中和剂革命！》。

共同战线！

进入旅店找伊尔讨论问题，接下来需要搜集情报。前往锻冶屋找罗吉谈话，然后在夜晚以外的时间点前往喷水广场，接近2名少女后触发剧情。前往北侧居住区的梅亚的店，位置在地图上有标记。居住区的路稍微有些复杂，不过只要接近店铺后就能通过地标进行传送，注意夜晚是不能进入的。在梅亚的店里观看剧情，然后在店里随便买点什么，钱多的话可以购买"精细器具组"，设置在工房里可以快速提高炼金熟练度，买好后触发剧情。接下来前往莲的炼金工房，同样可在地图查看位置，接下来前往旅店与伊尔汇合，时间自动经过1天。前往工房触发剧情，苏菲和普拉芙妲再度登场。



船不动那就再造一艘

接下来就是造船了，造船需要发想4个组件，分别是船的铠甲、船舵、船帆以及龙骨，整个流程花费的时间比较长，需要耐心完成，下文分别介绍每个组件的发想流程。

船的铠甲：与锻冶屋的罗吉对话，交给他一个金属块。1天后在工房触发剧情，再次与罗吉对话。

船舵：在夜晚以外的时间前往喷水广场触发剧情，发想出好像很美味的混合饵的配方。材料不足时可在商店购买，调合出鱼饵后交给喷水广场的梅亚，接下来调查梅亚的店的门。1天后在梅亚的店与梅亚对话，这个剧情过后返回工房时还会触发菲莉丝的新衣服"热情的探访者"任务，直接前往梅亚的店触发剧情就能获得这件衣服。

船帆：完成舵相关的"感觉很美味的钓饵2"后可触发。在夜晚以外的时间与喷水广场的爱丝卡对话，发想出喷水台的配方。1天后再次与爱丝卡对话，返回工房调合石头饼干，这场点心对决无论是胜利、败北还是平手都能获得不同的报酬。想要获胜的话，需要收集下列素材。1天后再次前往喷水广场触发剧情。

高品质石头饼干调合方法

材料	取得方法
海胆	在旅人的杂木林里的树木采集点获取（品质值80以上）
双核坚果	在酒馆的露易丝商店里购入（品质值65）
饮用水	在郊区小道的水边采集（品质值50以上）

点心对决详情

品质值	胜负状况	报酬
80以上	胜利	噗尼噗尼珠・金
50～79	平手	美丽贝壳
0～49	败北	魔鸟的羽毛

龙骨：前往佛鲁斯海姆东侧的舟歌大道，剧情后准备10个（木材）素材交给凯伊，木材可以在白雾之森采集，又或者直接在喷水广场的商店里购入。此前采集过德娜的木材和永恒之蓝的话此时还会发想出普通合板的配方，已经调合过泛用触媒的话会发想出液状触媒的配方。趁此时把舟歌大道的地标开启，以后过来就方便了。

以上任务都完成后自动触发剧情，前往舟歌大道的码头找凯伊商量造船的事，然后前往莲的炼金工房。出现新问题后返回工房，现在只能依靠万能的苏菲大老师解决问题了，剧情后再次前往莲的炼金工房，发想出各个船组件的配方，接下来就是正式造船的组件了。如果想节省时间的话，不足的材料推荐通过商店解决，之前只要按流程采集的话应该是不会怎么缺材料的。下表列出调合部件所需的所有材料数量以及贩卖该素材的商店以便玩家准备。

调合船组件所需材料

素材名	所需数量	贩卖商店
金属块	9	锻冶屋罗吉处购买（库存数量不足9，剩下的需要自行调合）
普通合板	3	居住区的商店"老子的店"处购买
植物油	1	露易丝商店、梅亚的店处购买
布料	3	锻冶屋罗吉处购买
（木材）	10	居住区的商店"老子的店"、篝火旁边的商店"叩库斯珍品堂"处购买
（金属）	10	喷水广场的商店"香肠盛开"处购买
（布）	5	锻冶屋罗吉、露易丝商店处购买
（线材）	2	锻冶屋罗吉、露易丝商店处购买
（燃料）	20	佛鲁斯海姆所有商店均有售
（水）	2	除锻冶屋罗吉以外的商店均有售
（矿石）	27	锻冶屋罗吉、梅亚的店、喷水广场的商店"香肠盛开"处购买

所有组件调合完后触发剧情，前往莲的炼金工房取得超弩级釜。返回工房触发超弩级调合的教程，发想出推进炉的配方，接下来就开始进行超弩级调合了。由于超弩级调合要求材料的品质值，所以不能乱用以前采集的低品质材料，上表列出合格材料的收集方式。

推进炉材料

素材名	获取方式
（金属）	一般情况下最缺的素材，建议返回干枯平原带北侧的"突出的水晶地带"处采集灵魂之石
（燃料）	大部分商店都可以购得
（火药）	在佛鲁斯海姆的露易丝商店、老子的店处购得
（神秘之力）	可在白雾之森西南侧的木材采集点处采集"永恒之蓝"用作素材

收集完材料后开始调合，按Start键进入超弩级调合界面。调合出推进炉后前往舟歌大道的码头处与凯伊对话，3天后在工房里触发剧情（篝火位置需要在佛鲁斯海姆内），在这3天可以通过调合道具消磨时间。观看完新船的剧情后，与帮助过菲莉丝的人对话都可以触发一段剧情，他们分别是苏菲&普拉芙妲、伊尔梅莉亚、罗吉、艾斯卡、梅亚、莲。接下来与码头的凯伊对话就能前往新地图吊钟杯平原，后面的流程就要开始正式准备公认考试了，但是在探索新地图前，还可以获取"莲的推荐书"，不妨先折返一趟佛鲁斯海姆。此阶段在工房也能触发菲莉丝的新服装"炼金术士的礼装"剧情。

莲的推荐书：剧情到达吊钟杯平原后往前走一段距离，触发关于莲的剧情后与凯伊对话返回佛鲁斯海姆，前往莲的炼金工房与莲对话接下课题任务。回到工房调合"青炎烧"，调合完后再次与莲对话，下一个课题是在战斗中使用青炎烧，即使不是使用刚刚调合出来的也没有关系。完成任务后向莲交差，然后再次与莲对话，选项选择哪个都没有关系，听完大道理后获得"莲的推荐书"，至此佛鲁斯海姆的主线任务就结束了。

可发想的道具

道具名	发想方法
微风香油精	讨伐不死系怪物后，进入佛鲁斯海姆自动发想

公认考试前准备阶段

如果按照前文的流程顺序来走的话，那么此时已经集齐了3封推荐书，可以直接进入考试准备阶段了。最快前往莱森堡的路线是：吊钟杯平原→南奥罗雪原→蚁巢山道→莱森堡。如果还没有集齐推荐书或是有强迫症的话，那么也可以参照后文地图探索的流程，获取最后2封推荐书。接下来先介绍一下考试前需要做的准备，因为本作唯一一个限时奖杯“师徒对决！”是需要在考试时打倒师傅苏菲才能获取的，所以一定要做好充分的准备。

考试前的准备工作

①在梅亚的店内购买“精细器具组”。

②在酒馆里花5000招揽安古利夫进队。

③制作品质值999的蒸馏水，下文说明详细方法。

④调合装备以及攻击道具，回复道具选择有自动发动效果的“艾尔托纳软膏”。

⑤调合万能中和剂・虹，发想方法是取得中和剂・黄25个、取得中和剂・绿25个、取得中和剂・白15个、取得中和剂・紫15个、采集（万灵药）素材1次。

⑥制作参战成员的副武器。

品质值999蒸馏水调合方法

在公认考试的时候，现场调合品质越高的道具，分数就越高，最大目的是触发与苏菲对战的剧情。下面来介绍一下高品质蒸馏水的制作步骤，以后制作其他道具时也能靠它提升品质值。蒸馏水的配方可在郊区小道地图发想，详情可查看前文。

步骤一：先让蒸馏水的炼金熟练度升到银以上，此前购买过精细器具组并设置在工房内的话提升速度会很快。接下来准备以下道具：在佛鲁斯海姆通往居住区桥上的商店“夏天候鸟”处购买拥有“品质提升++”和“专家的完成度”特性的麦粉、在梅亚的店购买拥有“优秀成果”特性的美丽贝壳。

步骤二：把上述素材的特性通过调合引继特性分别转移到“液状触媒”上，调合时装备上“炼金术士的礼装”增加引继特性的数量。

步骤三：正式开始调合蒸馏水，以步骤二制成的“液状触媒”作为素材，调合出拥有“超级品质”（优秀成果×专家的完成度）和“品质提升++”特性的蒸馏水，可利用触媒让引继特性数变为2。

步骤四：把步骤三制成的“蒸馏水”作为素材，继续调合蒸馏水，引继上述的高品质特性，直至品质值提升至999。尽量通过触媒和礼装提升引继特性数量至3便可以加快效率，切记在考试的时候是要现场调合，因此不要准备好蒸馏水就觉得高枕无忧了，还要准备好调合蒸馏水的其他材料！



调合攻击道具用的中和剂・蓝调合方法

中和剂・蓝是调合各种攻击道具的素材，因此把强力的特性附在它身上就可以了。目标特性是“终极的破坏力”和“强烈的破坏力”。下级特性是“破坏力增加+”和“破坏力增加++”，在宁静之森里采集的素材拥有这些特性，推荐在东方的洞窟里采集，前者在普通采集点就可以获取，后者需要爆破石头采集点获取。

步骤一：调合出拥有“强大的破坏力”（破坏力增加×破坏力增加+）特性的中和剂・红，然后用这个中和剂调合出拥有“强大的破坏力”特性的纯油。

步骤二：使用拥有“破坏力增加+”和“破坏力增加++”特性的素材，调合出拥有“强烈的破坏力”特性的中和剂，颜色随意。

步骤三：使用步骤二调合出来的中和剂，调合出拥有“强烈的破坏力”特性的纯油。

步骤四：使用步骤一和步骤三调合出来的道具，调合出拥有“终极的破坏力”特性的中和剂，颜色随意。

步骤五：使用步骤四调合出来的中和剂，调合出拥有“终极的破坏力”特性的纯油。

步骤六：使用步骤三和步骤五调合出来的纯油，调合出拥有“终极的破坏力”和“强烈的破坏力”特性的中和剂・蓝，并用之前调合的品质值999的蒸馏水提升品质。



调合装备用的中和剂・红调合方法

中和剂・红虽然不直接用于调合装备，但作为一种中介材料，可以通过中和剂→鞣皮革→手织布的路线去调合防具，装饰品和武器也可以利用相应的中介材料转移特性。目标特性是“全能之力”和“全能力超强化”。前者在郊区小道的花和岩石采集点里可以获取，后者在宁静之森・东方的洞窟里获取，之前收集“破坏力增加++”的特性时应该已经顺便拿到了。

步骤一：调合出拥有“全能之力”（全能力加成×全能力超强化）特性的中和剂・红，如果拥有这个特性的素材不是（矿石）系素材的话，那么需要调合出纯油进行一次中介转移。

步骤二：调合出拥有“全能力超强化”特性的中和剂・红。

步骤三：调合纯油获取步骤一、二的特性，然后再全部转移到中和剂・红里。



热门攻略 攻略透解 菲莉丝的工作室 不可思议之旅的炼金术士

吊钟杯平原

考试前的准备步骤都做好的话，公认考试已经是十拿九稳了，后面的地图也不再需要做太多探索。想要收集素材不妨等考试完毕后开启扫把再进行快速探索，不过地图部分依然会列出探索要点。



流程

离开吊钟杯码头后触发剧情，伊尔梅莉亚入队，剧情后直接和她对话就能把她拉进队伍。经过一段时间后舟歌大道会触发佛鲁斯海姆的船再次出航的剧情，触发了这段剧情后再前往望雪之塔附近就能触发安涅莉斯前往韦斯拉克（见闻院本院所在地）的剧情。按照探索要点接下必要的支线任务后，就可以前往东北侧的法塔利亚山岭。如果推荐书数量不够的话，可以前往东南侧的废弃平原，目前吊钟杯大桥不能通行，但可以通过附近的的渡桥的洞窟前往平原南侧。

探索要点

①在平原北侧与狮鹰战斗练级，把菲莉丝的等级提升至20左右。狮鹰弱雷，可以调合“雷霆之石”对付它。

②在地标望远之塔附近（码头东侧）与少年对话接下支线任务“那个到底是？”，由于这是限定时期的任务，建议接下，但是要完成这个任务需要等到公认考试之后。

③在地标吊钟杯大桥（望远之塔南侧）附近与工作者对话接下支线任务“坏掉的石桥”，因为与发想配方有关所以推荐接下，要到其他地图才能完成此任务，先接下就行。

④接下③的支线任务后，调查地标望雪之塔（望远之塔东侧）附近的桥，接下支线任务“见闻院的遗失物”，这同样是与发想配方相关的任务，也是需要在韦斯拉克才能完成。

废弃平原

这张图的LP消耗会变成2倍，建议移动要穿着“狐狸旅装”加快探索的速度。此处可以获得一封推荐书，还能遇到前作的老朋友梅库雷特和亚托米娜。



流程

前进一段距离就会触发剧情，遭遇梅库雷特和亚托米娜（如果先到达过法塔利亚山岭的话就不会触发这段剧情）。继续往南方向前进，来到东南侧的谷拉欧·塔鲁做推荐书任务。完成后就可以返回吊钟杯平原前往东北侧的法塔利亚山岭。

诺尔贝鲁特的推荐书：进入谷拉欧·塔鲁后触发剧情，需要在街上收集情报，与东北方向的老奶奶、中央商人打扮的老爷爷、西北方向的大姐姐对话。对话后触发剧情，然后前往诺尔贝鲁特的炼金工房（村庄西北方向）。剧情后诺尔贝鲁特爽快地给了一封推荐书，然后自动离开工房，要注意这封推荐书是假的，**必须马上回头返回炼金工房**，不然离开工房走一段距离后就会触发被诺尔贝鲁特嘲笑的剧情，课题的难度还会提升，无论是游戏因素还是心理因素都会让人火大，当然现在已经集齐3封推荐书的话就没有必要受这个气了。

返回炼金工房询问诺尔贝鲁特，他会给出真正的课题，需要收集3个噗尼噗尼珠·金（此前触发了被嘲笑的剧情后就要收集10个）。在荒野道的篝火附近讨伐黑噗尼就能获得噗尼噗尼珠·金，黑噗尼弱火，使用青炎烧就能轻松解决，不过和黑噗尼同场出现的火焰恶魔稍微难对付一些，它弱冰属性，可以调合凝缩核·冰对应。把素材交给诺尔贝鲁特，接下来是调合品质值80以上的炎烧，此前若在准备阶段里调合出了品质值999的蒸馏水就能轻松搞定，按照蒸馏水→查科尔贴纸→炎烧的调合顺序转移提升品质的特性即可。把炎烧交给诺尔贝鲁特，然后前往平原南侧与绿噗尼战斗，紧接着与狮鹰战斗，狮鹰弱雷属性，利用相应属性的技能和道具进攻吧。胜利后返回诺尔贝鲁特的炼金工房报告，这次终于获得真正的推荐书了。

探索要点

没有特别推荐要采集的素材，可以在时间充裕的基础下适当提升等级。

法塔利亚山岭→韦斯拉克

法塔利亚山岭仅是一张分歧路的地图，没有采集要素，直接前往韦斯拉克完成此前在吊钟杯平原接下的支线任务。



流程

进入韦斯拉克后触发剧情，然后踏破韦斯拉克的地图。在地图南侧会发现梅库雷特和亚托米娜，与他们对话可以获得电导之石，顺便在双子附近的采集点可以获取一个“刚力好汉像”，喜欢猛男的玩家可以把它装饰在工房里。前往见闻院，此前触发了安涅莉斯的剧情后此处就能遇到她。韦斯拉克旅店的高级套房价钱非常便宜，以后想看同伴剧情的时候不妨在这里住宿。探索完后就可以返回法塔利亚山岭，前往东北侧的南奥罗雪原。

探索要点

①前往见闻院，与柜台附近的司书对话完成“见闻院的遗失物”任务，紧接着触发“修理石桥的方法？”任务。前往柜台左侧有很多书架的区域，调查最深处入口右侧的书架，发想出全能修补剂的配方，接下来石桥修不修都没有关系。

推进炉材料

道具名	发想方法
全能修补剂	完成任务“修理石桥的方法？”

南奥罗雪原

大概是因为下雪，这张地图的LP消耗变为3倍，考试前的话不宜久留。



流程

进入雪原后触发剧情，发想出雪人的配方。沿着道路往东探索，最后前往东北方向的北奥罗雪原。

探索要点

靠近冰冻湖的篝火触发支线任务“雪山的呼唤声”，前往雪原北侧被冰块冻住的洞窟前就能完成任务，此任务的后续需要调合出“人工太阳”后才能完成。

北奥罗雪原

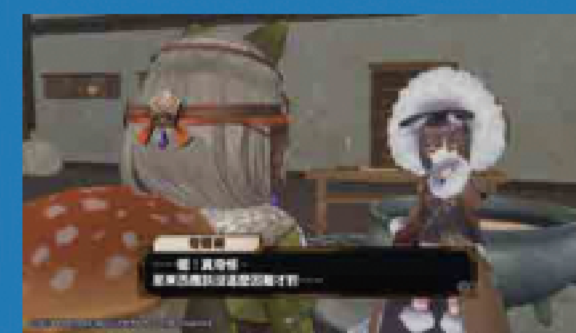
最后一张推荐书所在的地图，也是练级的好地方，推荐在此处练到30级以应对考试时的战斗。



流程

前往地图东北侧的佛罗肯完成推荐书任务，接下来返回南奥罗雪原，前往东南侧的蚁巢山道。

奇尔榭的推荐书：从温泉前的篝火那个入口进入佛罗肯，靠近佛罗肯西侧的老奶奶后触发剧情。前往奇尔榭的炼金工房（地标佛罗肯北侧），注意不触发前面老奶奶剧情的话，进入工房也不会触发剧情，接下课题后返回工房。剧情后再次前往奇尔榭的炼金工房与奇尔榭对话，接下来的选项选哪个都不会有太大变化，不过选择“拜托了……”的话在获得推荐书时可以取得发想点数。回到工房调合过反应触媒，此时没有啪汽啪汽水的话可以前往南奥罗雪原的东南方的篝火附近的水边采集。把过反应触媒交给奇尔榭，发想出无限燃料棒的配方，返回工房调合无限燃料棒，然后把它交给奇尔榭，此时就能发想出冰中燃灯的配方了。调合出冰中燃灯后把它交给奇尔榭，获得奇尔榭的推荐书。



探索要点

①地图东侧的枯木之森是练级的好地方，目标是森林深处的“白鳞巨龙”。刷这只怪前要提升菲莉丝的防御力，不然可能被它的技能“破邪嚎叫”秒杀。如果防御实在提不上去，那就使用S/L大法吧，反正工房就在附近。白鳞巨龙弱雷属性，多调合电导之石或是凝缩核・雷来进行战斗，由开场时使用精灵编织之帐增强防御力。只要返回工房，再次出来时它就会刷新。在此处将菲莉丝的等级提升至30级以上，考试和苏菲战斗的时候才比较安心。

②与地标佛罗肯西南侧的老奶奶对话，接下支线任务“寒冷地方的必需品”，调合5个手织布交给老奶奶即可，完成任务后可以获得新服装“雪白明亮”，可以减少雪原地图上的LP消耗速度。

③与地标佛罗肯南侧的老奶奶对话，接下支线任务“翻译奋斗记”。后续需要前往韦斯拉克完成，前往韦斯拉克的见闻院，进入见闻院后左转，调查最深处入口左边的书架。然后前往莱森堡，在白天与中央官厅内穿着白色外套的人对话触发剧情。最后返回北奥罗雪原再次与老奶奶对话，发想出配方“人工太阳”。

蚁巢山道

到达莱森堡前的最后一张地图，探索要素不多，可以最后整理一下考试的必需品。



流程

前往东南侧的莱森堡，靠近莱森堡的方向时还会触发一段剧情。

探索要点

如果此时还没有发想出菲莉丝的防具“夜影”的配方，那么可以前往南侧的昔日乐园地图，讨伐该地图出现的巫妖3只可发想出配方。



莱森堡——炼金术士公认考试

考试前的最后准备！

到达莱森堡后触发剧情，得知需要前往中央官厅进行考试报名，在报名前还有时间的话可以进行以下的限期支线任务。

准备考试·调合：与城镇北侧的炼金术士对话接下任务，大致位置可参考下图。任务要求调合带有“无数的光辉”效果的万能中和剂，按照前文的流程走的话现在应该已发想出这个配方，还没有发想出来的话可以参考前文“公认考试前准备阶段”部分。调合时注意多用黄色的素材，触媒可以选择液状触媒提高效果等级以便触发效果“无数的光辉”。把中和剂交给炼金术士后触发下一个任务。

准备考试·战斗：接着上一个任务，前往蚁巢山道·山腰的篝火北侧讨伐强敌激恶菇。激恶菇弱火、斩击和突击属性，胜利后和炼金术士对话触发下一个任务。

准备考试·知识：再次与炼金术士对话，正确答案是“安心的香气”。

调合菲莉丝的道具与装备：公认考试有两场战斗，而且是菲莉丝单打独斗，因此道具装备的选择都很重要。在前文“公认考试前准备阶段”部分已经调合出了目标特性的素材道具，那么剩下的就是把这些特性转移到攻击道具和装备上了。攻击道具选择雷霆之石，因为它能延迟对手的行动顺序。武器、防具、装饰品全都要附上“全能之力”和“全能力超强化”的特性，防具选择夜影，装饰品选择护指圈和恩典戒指，戒指要触发“道具符文”的效果，全都是现阶段比较实用且容易调合的装备。

报名参加公认考试：准备好后前往中央官厅报名，注意报名后就不能离开莱森堡了，可以留一个存档以备万一。报名后就可以随意消磨时间了，没事做的话可以调查工房的床直接睡到考试当天。切记要准备好调合品质值999的蒸馏水的材料，以及已经调合完毕的高威力攻击道具！



开始考试！

考试当日触发剧情，前往中央官厅开始考试。公认考试分为学科考试（笔试）和实作考试两个部分，其中笔试是四选一的选择题，由于问题非常多、作答有时间限制，而且带有随机性，此处就无法一一列出答案了。笔试分数只要不拿零蛋就没有关系，在实作环节拿高分即可。而且相信玩了这么长的时间，应该能答上不少问题的。下文详细讲解实作考试的部分。

公认考试·实作考试

实作考试1：此阶段考验炼金术士调合高品质道具的能力，直接调合品质值999的蒸馏水即可。

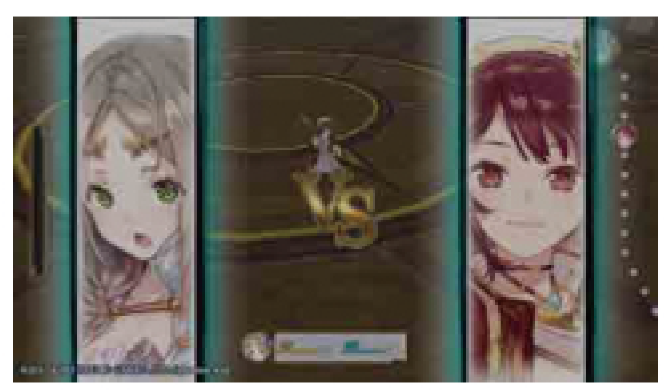
实作考试2：此阶段测试攻击道具的威力，使用先前准备好的具有“终极的破坏力”和“强烈的破坏力”特性的攻击道具即可。

公认考试·分出高下！

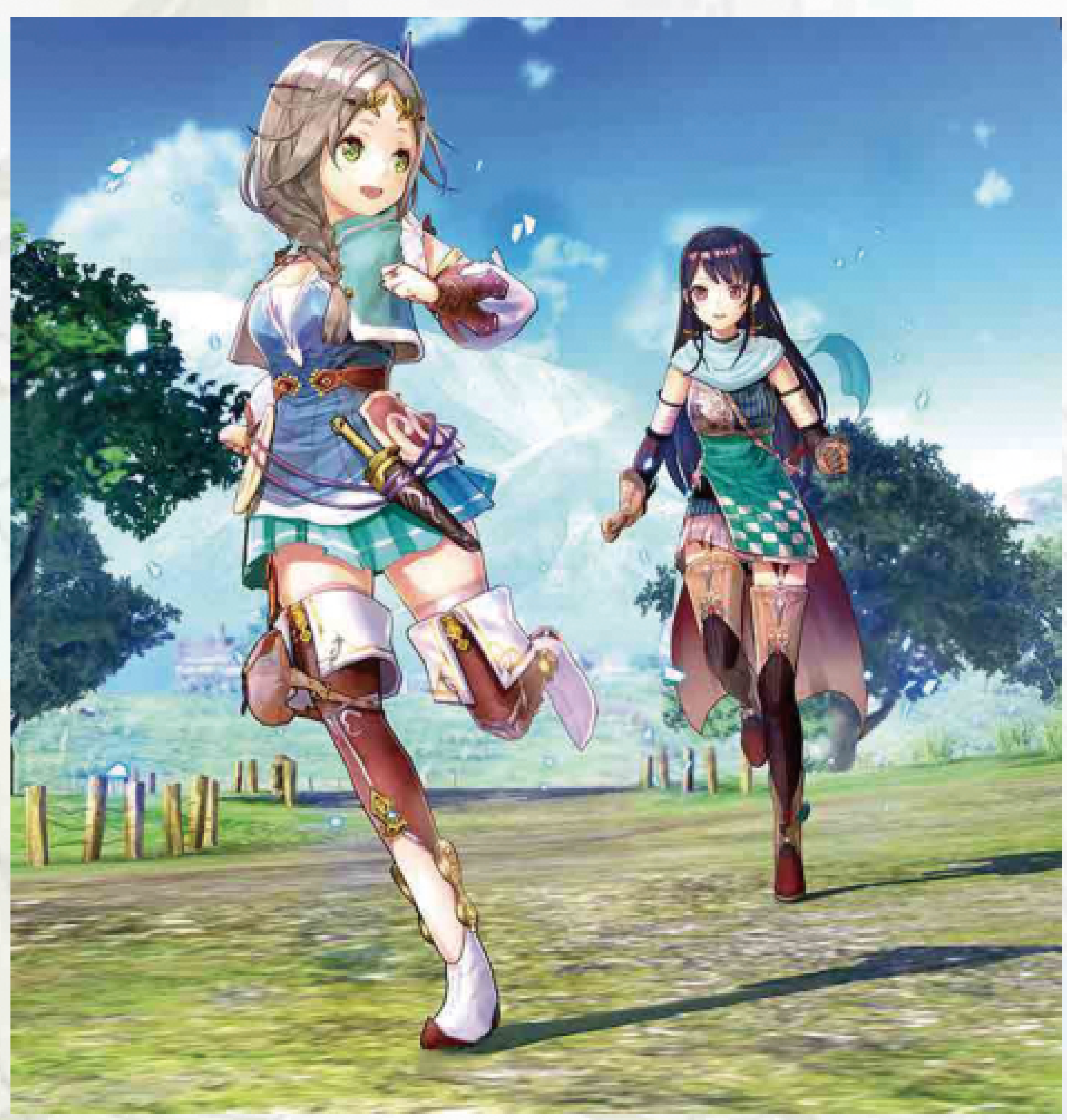
当公认考试合格后就会触发车轮战。分数超过50便会与伊尔梅莉亚对战，伊尔战胜利且分数超过70便会与师傅苏菲对战，这两场战斗都是炼金术士之间的互殴，基本没什么战术可言，拼的就是道具与装备质量。

对战伊尔梅莉亚：按照前文的流程调合好装备和道具后，这一战并没什么难度，使劲扔雷霆之石即可。

对战苏菲：战斗方法实际上和伊尔梅莉亚一样，不过苏菲使用回复道具的频率较高。使用雷霆之石降低苏菲的行动顺序，再保持回复的节奏即可。苏菲在HP极低的情况下会使用高威力的攻击道具，我方一定要保持菲莉丝的血线，此前调合出带有“自动发动”效果的艾尔托纳软膏就更加轻松了。胜利后会获得本作惟一一个限时奖杯“师徒对决！”，顺带一提，本战的BGM是前作OP的变奏，十分耐听。



战斗结束后，公认考试到此结束，分数在50分以上就是合格。返回工房触发剧情，进入一次结局画面。



第三阶段
公认考试后

眼下的目标

欣赏完结局画面和一大段剧情后，前往地标光芒照耀之地，然后去艾尔托纳的广场与长老对话。返回菲莉丝的家里触发剧情，菲莉丝习得技能“风之旅人”，终于可以解除时间限制自由旅行了！为了触发最后的结局，需要前往莱森堡找苏菲和普拉芙妲。能自由行动后触发支线任务“可以快速移动的道具？”，前往法维丘陵的地标耸立的巨大岩石，在附近的岩石采集点采集“重力石”，会发想出重力结晶的配方。返回工房调合重力结晶就能发想出扫把“天游者”的配方，调合出扫把后移动就能方便很多了！调合扫把时选择炼金成分值高的素材，让扫把发挥出“可高速于天空飞行”和“可于水上飞行”的效果。在探索装备的界面装备上天游者，然后在地图上按↑或↓键就能呼出扫把，成为自由飞行的魔法少女。

做好移动的工作后直接前往缅亨的旅店和酒馆，把之前分散的同伴找回来，再前往莱森堡。到达莱森堡后前往中央官厅触发剧情，镇长的任务先不管，绕到官厅的后门与苏菲对话，苏菲和普拉芙妲直接加入队伍，这两人比较特别，不会占据其他同伴的位置。

自动补充道具：待苏菲和普拉芙妲入队后，经过数日就会在工房触发剧情，获得柯尔涅莉雅人偶。调查床选择工房布置，然后把小柯柯人偶设置在喜欢的地方，调查人偶就能补充道具的使用次数。要补充需要使用道具“鲜奶”，给人偶鲜奶后就会得到鲜奶点数，在有点数的状态下，小柯柯人偶会在返回工房、调查人偶这两个时机补充道具。

隐藏迷宫·湖底的神殿

莲小姐陷入苦战？

在流程进行到吊钟杯平原后，经过一段时间与码头的凯伊对话会触发这个支线任务。前往佛鲁斯海姆·莲的炼金工房与莲对话，得知她需要素材“龙鳞片”，龙鳞片会在各个地图的强敌龙系怪物处掉落。如果按照前文流程，在北奥罗雪原通过讨伐白鳞巨龙练级的话，那么现在肯定就有龙鳞片了。把龙鳞片交给莲，1天后在佛鲁斯海姆触发剧情，然后与码头处的莲对话，怪异的龙卷风终于被消除。数日后在佛鲁斯海姆的工房里会触发莲拜访的剧情，发想出空气糖豆的配方。

调合出空气糖豆，前往码头与凯伊对话，接下来就可以使用空气糖豆潜入水中调查了，能入水调查的区域在小地图上会以蓝色的箭头显示，湖底的神殿入口就在码头北侧。由于空气糖豆有使用时间的限制，要探索的话最好带上5个左右。进入水下地图淡色水海后往南侧任务标记处前进，就能发现隐藏迷宫湖底的神殿了。这个神殿内部的水晶采集点可以采集到带有“终极的回复量”特性的矿石，在神殿深处有一个隐藏BOSS，打倒它后便可以完成莲的支线任务，但目前可以不用理会。



在湖底神殿获取强力特性！

在湖底神殿（止浪的伏笼）里，可以通过简单的方式重复获取拥有强力特性的素材，这些特性都是强化队伍所必须的，建议尽早来探索这张地图。具体方式是前往第4张图止浪的伏笼·八重波回廊，在那里有数个宝箱可以开启，里面的素材均带有强力特性，只要移动到旁边的地图就会刷新宝箱，所以可以大量获取（如果守在宝箱附近的强敌是白龙的话就不要接近）。刷完后通过西侧的区域海鸣的王座最深处直接传送回舟歌大道，虽然最深处有一个隐藏BOSS，但是只要不靠近它就不会触发战斗，在刷的过程中要留意自己的LP剩余量。

注：在止浪的伏笼·泷头大廊区域中央北侧的小房间里有阶梯状的通路可以通往地图东侧，具体位置如图所示，比较容易看漏。



公认考试后强化队伍的方式

前文在公认考试前就已经为大家介绍过实用特性的调合方式，考完试后时间限制解除，为了对付同伴剧情或是地图内出现的强敌，有必要再度强化一下装备，下面为大家介绍一下推荐的武器、防具和攻击道具的特性。

战斗队员的选择

相较前作，本作的道具性能稍微得到了强化，因此最理想的队伍构成应是3名炼金术士+1名队员。菲莉丝为固定成员，笔者推荐的另外3名人选是苏菲、伊尔梅莉亚和伊古利夫，尤其是苏菲能使用最强的攻击道具，几乎可说是必要的人选。伊尔梅莉亚拥有提升所有道具威力的技能“努力与才能的结晶”，安古利夫则拥有各种强力技能，而且HP相当高，是前排的理想队员。这个队伍的基础是所有成员都习得了个人技能，这需要完成他们的剧情，具体可以参考后文的“最终结局”部分。



为武器追加的特性

在本作中，提升能力值的效果相当明显。因此为武器附上的理想特性有“全能之力”、“全能力超强化”。考试完后玩家有足够的时间可以去准备更强的特性，下面分别介绍一下炼金术士与非炼金术士的队员所推荐的武器特性，从共鸣之全·真理开始都是非常难刷的特性，但是一旦弄出来后即使打hard难度的隐藏BOSS也不在话下，尤其是共鸣之全·真理特性，无论是防具、武器还是装饰品全部都能附上，是非常强力的特性。如果一直玩normal难度的话依靠全能之力等特性来妥协也是可以的。

注：表格中提到的 70 级强敌全部是在公认考试合格之后才会出现，并且会限定出现时间。

炼金术士的武器特性

特性名	取得方式
全能之力	废弃平原里的岩石采集点里可以获取
全能力超强化	废弃平原里的岩石采集点里可以获取
共鸣之全・真理	旅人的杂木林・70级强敌怪物掉落
连携的极意	废弃平原・70级强敌怪物掉落

非炼金术士的武器特性

特性名	取得方式
全能之力	废弃平原里的岩石采集点里可以获取
全能力超强化	废弃平原里的岩石采集点里可以获取
无明之追击	往日乐园洞窟内的水晶采集点里可以获取
共鸣之全・真理	旅人的杂木林・70级强敌怪物掉落
正义的铁槌	南奥罗雪原或废弃平原70级强敌怪物掉落
技能超强化	静寂的迷宫70级强敌怪物掉落

为防具追加的特性

“全能之力”依然是必要特性，其余可以选择“肉体超进化”等直接提升角色能力值的特性。在本作中，连锁突击的伤害非常可观，因此能活用这个系统的防具专用特性“神人的记忆”系列也是不错的选择，神人的记忆相较来说比较难刷，选择名人的记忆也可以。

特性名	取得方式
全能之力	废弃平原里的岩石采集点里可以获取
全能力超强化	废弃平原里的岩石采集点里可以获取
肉体超进化	引发身体的力量×肉体强化，前者特性在隐藏迷宫湖底神殿・八重波回廊里的宝箱获取
名人的记忆	在隐藏迷宫湖底神殿・八重波回廊里的宝箱获取
共鸣之全・真理	旅人的杂木林・70级强敌怪物掉落

强力攻击道具的发想方法

给攻击道具附加的特性依然是“终极的破坏力”和“强烈的破坏力”，前文已提过获取方式。第三个特性可以选择“一击必杀”，在地图上的70级强敌身上掉落。道具的威力与品质有关，别忘了加强品质值。

道具名	发想方式
卡夫	使用6次海胆袋
绝雾冰精	安涅莉斯支线报酬
闪电水晶	安涅莉斯支线报酬
千兆炎烧	安涅莉斯支线报酬

想做的事・最终结局

在本作中，每个同伴都有个人的结局。这些拥有个人结局的同伴分别是：莉亚妮、苏菲、梅库雷特和亚托米娜、伊尔梅莉亚、雷比、奥斯卡、多萝瑟尔、安古利夫、卡鲁德。要达到最终的结局，实际上就是触发他们的个人结局，无论哪个都需要在公认考试合格后才能推进剧情。要触发角色的剧情主要有以下 4 点：

①通过炼金术士的公认测验。

②时间流逝。通常以 5 天为基准，过了 5 天后还不触发剧情的话可以尝试其他的方法。

③提升同伴的友好度，在状态界面可以查看。只要同伴在队内，做出消耗 LP 的行动，友好度就会提升。

④推进其他角色的剧情。

⑤对应剧情的同伴在队内。

当完成这些同伴的个人剧情后，他们的结局就处于解禁状态。在这种情况下调查艾尔托纳的大门，就会触发结局的选项，玩家解禁了多少角色的结局，就能在此处选择多少选项，无论选择哪个选项，都会有一个共通的结局，然后才出现对应的角色后日谈以及相应的 CG 和奖杯，有一个结局更是需要满足所有角色结局解禁的状态下才能选择的。想要白金的玩家需要完成所有主要角色的剧情，保留一个存档，再进行 SL 拿到每个角色的奖杯。接下来列出每个主要角色的剧情任务。

梅库雷特&亚托米娜

由于双子的任务与能进行广域移动的飞空船有关，因此他们两个的任务应该优先完成。在公认考试合格、把苏菲加进队伍后在工房触发双子的剧情，接下“来自两人的挑战”任务，需要调合拉维的秘药。

调合拉维的秘药：指定素材“虫鱼”需要前往艾尔托纳地底湖或舟歌大道进行垂钓入手，但是普通的钓竿是不行的，需要高品质上级竿，发想方法是调合一次钓竿，然后钓30次鱼。不想钓那么多鱼的话可以返回佛鲁斯海姆完成莲的支线任务，完成期间可以发想出空气糖豆的配方，详情请参考后文的隐藏迷宫部分。利用它潜入水下区域可以采集到虫鱼，不想探索湖中遗迹的话可以前往南方原野的水中采集地“时隐之湖”，在那里的壶状采集点也可以获取。

调合出拉维的秘药后触发剧情，前往韦斯拉克（吊钟杯平原→法塔利亚山岭→山岭南侧）把药交给地图南侧的双子。1天后在工房触发剧情，接下任务“来自两人的请求”。任务内容是把5个黄金色之岩交给双子，可以在吊钟杯平原东北侧的岩石采集点采集。把素材交给双子后获得浮空之岛的情报。

飘浮在空中的岛！？：按照吊钟杯平原（往北方向走）→窸窣的林荫（往西北方向走）→摘月岭的路线走，到达摘月岭的西北侧就会触发剧情，确认到空岛的踪迹。接下来要找炼金术士谈话，队伍里有伊尔梅莉亚、苏菲、普拉芙妲的话就可以直接在帐篷工房完成这一步。如果以上3人有人没触发剧情的话，可以找其他公认炼金术士谈话，分别是莲（佛鲁斯海姆）、欧蕾莉（白雾之森）、迪翁（法维丘陵）、诺尔贝鲁特（废弃平原）、奇尔榭（北奥罗雪原），哪个近找哪个吧。谈完后返回工房触发剧情，接下来前往佛鲁斯海姆的码头和罗吉、凯伊对话，交流好后就要调合飞空船了！





制作飞空船

和主线流程造船差不多，分别调合出各自的组件，推进炉则使用超弩级调合，下文说明组件的调合方法。调合出飞空船的组件后与锻冶屋的罗吉对话，自动前往码头，剧情后与凯伊对话选择“是”前往空岛地图“渡空岩舟”。从此以后地图移动功能解禁，只要在篝火按□键就能在地图之间自由移动。菲莉丝的故乡艾尔托纳比较特殊，由于没有篝火，飞空船传送点位于光芒照耀之地。

剥削金属板： 素材漆黑的倒木石可在惑窄的林荫·贰之池采集，也可以在佛鲁斯海姆·喷水广场的商店“香肠盛开”处购买。普通合板除了调合以外，还可在商店“老子的店”购买。

风之翼： 素材天使羽翼的发想方法是调合5次金属块，取得30个魔鸟的羽毛，不过比起自己调合，不如通过前文提到的湖底神殿刷宝方式获取。布丁宝石从水母系魔物身上掉落，可以在惑窄的林荫·壹之池附近讨伐。

重力机关： 重力结晶的调合素材重力石可在南、北奥罗雪原获取，在法维丘陵·耸立的巨大岩石附近的岩石采集点也可获取。

改良型推进炉： 进入超弩级调合界面调合，和主线流程那时候没什么区别，准备大量素材吧。

在天上寻宝！： 目标是前往渡空岩舟的最深处，要探索空岛需要触发了“在水上飞行”效果的天游者。在第二张图的任务标记处触发BOSS战。

BOSS｜双神艾姆艾鲁

BOSS弱火与突击属性，按照前文步骤强化过队伍的话就没什么难度，使用凝缩核·炎等火属性道具猛攻即可。数日后在韦斯拉克的工房触发与手记相关的剧情，然后再一次在工房触发获得手记的剧情，发想出闪耀的绯之纯结晶的配方。与位于韦斯拉克南侧的双子对话，然后返回工房，这样双子结局的条件就解禁了。

莉亚妮



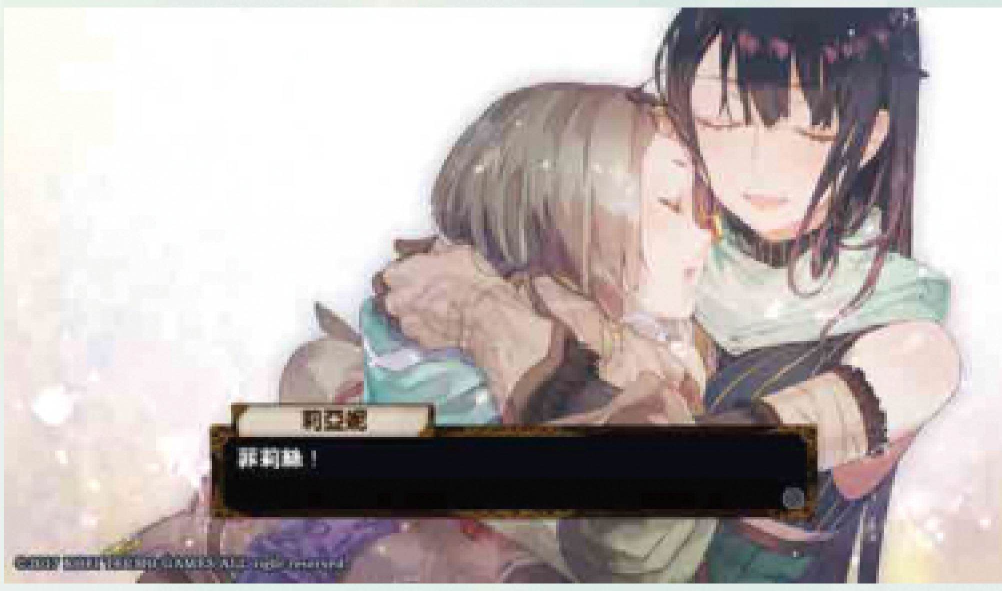
入队方式：初期。

关联角色：无。

作为最初就陪在菲莉丝身边的家人，莉亚妮在宠爱菲莉丝的背后也有着自己的隐情，具体就通过完成她的任务来解开姐姐的身世之谜吧。莉亚妮支线的触发条件同样是公认考试合格、苏菲加入队伍。在工房与莉亚妮对话，得知莉亚妮想要做的事。然后再次在工房与莉亚妮对话。

姐姐的真相： 1天后在工房触发剧情，姐妹吵架，经过1天后再次触发剧情。前往艾尔托纳·光芒照耀之地，莉亚妮习得技能“姐妹的羁绊”。前往菲莉丝的家，获得线索耳环。前往佛鲁斯海姆的锻冶屋与罗吉对话（与诺尔贝鲁特见过面是触发此任务的前提条件），然后前往废弃平原·诺尔贝鲁特的炼金工房，与诺尔贝鲁特对话。

莉亚妮的故乡： 前往往日乐园·遭遗弃的村庄，剧情后返回菲莉丝的家。再度前往诺尔贝鲁特的炼金工房与诺尔贝鲁特对话，莉亚妮习得技能“失传的血统”。返回工房触发剧情，然后前往地图西侧的龙之巢穴，如果此前没有修桥的话，就要准备10个普通合板交给桥边的工作人员，这样才能前往地图西侧。来到任务标记处触发剧情，然后破坏3个雕像（任务标记有显示位置），这样就能停止沙尘暴前往巢穴的中心部，在中心部触发BOSS战。

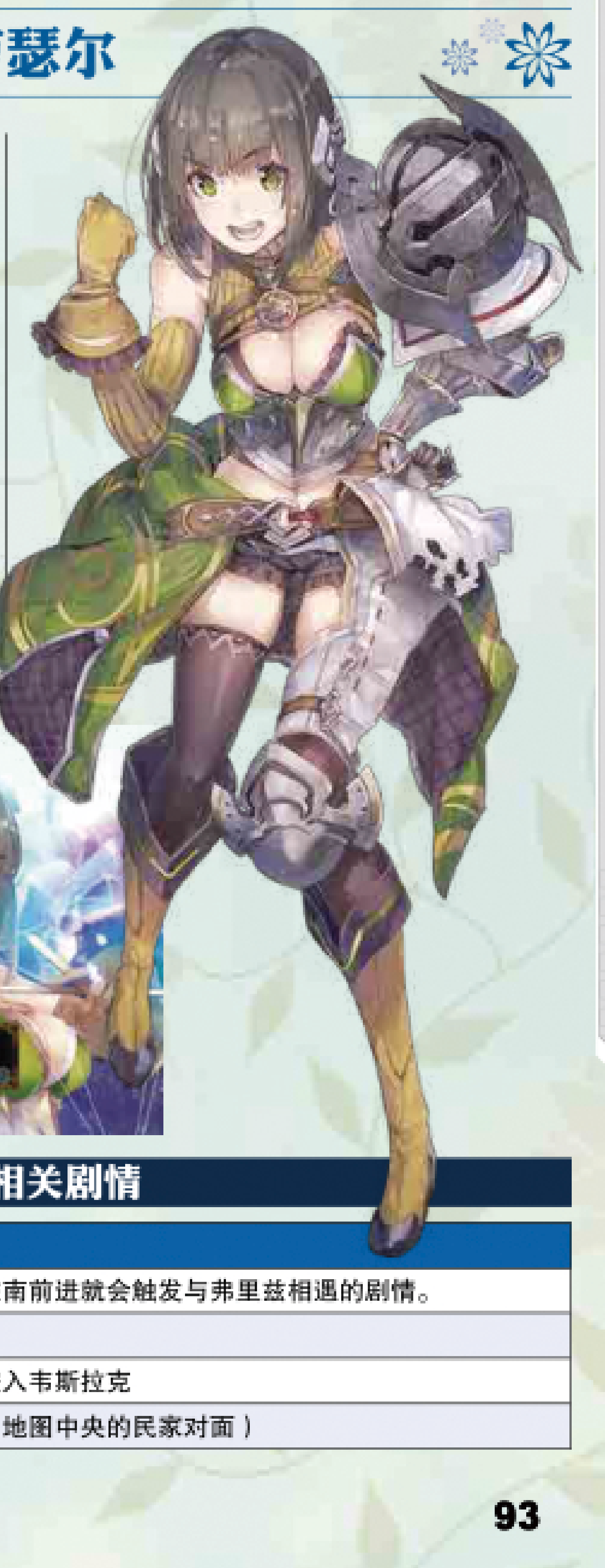


BOSS｜天空支配者隆基乌斯

BOSS没有弱点，但是没有雷属性抗性。它的单体攻击力较高，回复道具要准备带有“龙之魂”特性的微风香油精，在保持全体回复的基础上增加复活的效果。对BOSS使用降低防御力的技能，在保持使用凝缩核·雷的节奏下以触发连锁突击或连锁终结技为目标。

家族野餐！： 胜利后向诺尔贝鲁特报告（如果他不在工房的话要在村庄里找到他）。数日后在工房里触发剧情，调合10个点心类道具交给莉亚妮，然后前往菲莉丝的家触发野餐剧情。数日后在工房触发剧情，至此莉亚妮的结局就解禁了。

多萝瑟尔



入队方式：初次进入白雾之森触发相遇剧情。

关联角色：弗里兹。

多萝瑟尔是一名战斗力高强的脚本家，实际上她还是前作的登场角色人偶师弗里兹的女儿，因此要触发她的任务，还需要推进与弗里兹的剧情，下表列出弗里兹剧情的流程，注意表格列出的并非弗里兹的全部剧情，仅是到关系到多萝瑟尔个人剧情的部分。



弗里兹相关剧情

剧情	触发条件
人偶师弗里兹	前往韦斯拉克的酒馆然后往南前进就会触发与弗里兹相遇的剧情。
佣兵的经验	白天进入韦斯拉克
我的人生	在安吉利夫入队的状态下进入韦斯拉克
人偶师的热情	与韦斯拉克的弗里兹对话（地图中央的民家对面）

热门攻略

攻略透解

▼菲莉丝的工作室 不可思议之旅的炼金术士

在工房与多萝瑟尔对话触发剧情，获得关于“那个人”的情报。再次与多萝瑟尔对话，第二次获得那个人”的情报。数日后在工房触发关于脚本家剧情，数日后再次在工房触发关于脚本的剧情。

制作人偶！：在工房与多萝瑟尔对话，发想出可爱人偶（？）的配方。调合出可爱人偶后交给多萝瑟尔，素材黏银丝在白雾之森或者摘月岭均可采集到。在工房与多萝瑟尔对话触发剧情，多萝瑟尔习得技能“傀儡支配”。再次在工房与多萝瑟尔对话，得知关于父亲的情报。

亲子重逢：事先需要把弗里兹的剧情进行到“人偶师的热情”阶段，在工房与多萝瑟尔对话。在多萝瑟尔入队的状态下与韦斯拉克的弗里兹对话，这对有趣的父女总算重逢了。在工房与多萝瑟尔对话，得知关于弗里兹君的情报。在工房与多萝瑟尔对话，谈起她的母亲。

坏掉的弗里兹君：在工房触发弗里兹来访的剧情，发想出弗里兹君人偶的配方，多萝瑟尔习得技能“少女的刚腕”。调合出弗里兹君人偶，素材炼金黏土在生命之森·木人偶的坟场附近的空罐子采集点里可以获取。把修好的人偶交给多萝瑟尔，然后在多萝瑟尔入队的状态下与弗里兹对话。

人偶剧·艾尔托纳公演：在工房触发剧情，前往艾尔托纳的广场与长老对话触发人偶剧公演。数日后在工房与多萝瑟尔对话，至此多萝瑟尔的结局解禁。

安古利夫

入队方式：初次进入佛鲁斯海姆的酒馆，花费5000克隆邀请他进队。

关联角色：多萝瑟尔。



安古利夫是一名能力值很高的佣兵，爱钱如命的他与前作角色弗里兹是好朋友，与他相关的剧情也需要推进多萝瑟尔的剧情才能触发。关于多萝瑟尔的剧情请参考前文。安古利夫的剧情在公认考试合格前会在工房触发数次，直到触发了“不死身传闻”的任务才算正式开始。

佣兵的为人：与工房内的安古利夫对话确认不死之身的传闻，安古利夫习得技能“怪力无双”；与工房内的安古利夫对话，谈到菲莉丝想要变强；与工房内的安古利夫对话，提到考试的话题；在工房内触发剧情，提到学校的话题；在工房内触发剧情，提到调合的话题；与工房内的安古利夫对话，提到存钱的话题，安古利夫习得技能“对金钱的嗅觉”。

佣兵的委托：与工房内的安古利夫对话，选择“是”接下委托，发想出黄金噗尼像的配方。调合出黄金噗尼像后交给安古利夫，数日后工房内的安古利夫对话，获得报酬2000克隆。与工房内的安古利夫对话，接下来要与强敌战斗，要准备一下身上的道具与装备。前往日乐园的任务标记处，触发与白鳞巨龙的战斗。

BOSS | 白鳞巨龙

此前流程里在北奥罗雪原·枯木之森练过级的玩家应该很熟悉这条龙的打法了，BOSS的弱点是突击与雷属性，HP不多，基本上轻松搞定。胜利后安古利夫习得关键技能“强敌杀手”。

佣兵的梦想：与工房内的安古利夫对话，谈到他的梦想是盖一间学校；与工房内的安古利夫对话，接着前往舟歌大道与码头的凯伊对话；与工房内的安古利夫对话，接受了安古利夫的道谢；与工房内的安古利夫对话，谈起关于学校老师的问题，至此安古利夫的结局解禁。

雷比

入队方式：调合次数超过10后，工房触发雷比拜访的剧情，调合出他要求的道具“生锈的白色深渊钥匙”后就能招他入队。

关联角色：安涅莉斯。



有些中二病又喜欢料理的雷比，看上去不好接近其实个性很温和。在公认考试前就已经可触发雷比的剧情，在工房内与雷比对话，获得石头饼干；在工房内触发雷比与蔬菜的剧情，雷比习得技能“料理爱”；前往莱森堡的中央广场，触发雷比与小孩子的剧情。通过公认考试后才正式进行雷比的个人路线，并且需要推进安涅莉斯的剧情，下面列出相关剧情。

安涅莉斯相关剧情

在前文吊钟杯平原的流程部分已经说明过安涅莉斯到达韦斯拉克的事件，前往韦斯拉克的见闻院就能触发与她相遇的剧情。接下来在雷比入队的状态下前往韦斯拉克的见闻院就能触发他们之间的剧情。公认考试合格后前往韦斯拉克的见闻院，触发“追上安涅”的任务，然后在白天前往莱森堡的入口，发想出究极的宝石配方。调合出究极的宝石，素材艾尔托纳水晶和精灵石均可在隐藏迷宫湖底神殿获取。把宝石交给位于莱森堡入口的安涅莉斯，返回韦斯拉克的见闻院与安涅莉斯对话正式完成任务。做到这一部分，雷比的剧情就能完全开启了。鉴于篇幅原因安涅莉斯后面的任务就不列出了，但因为能发想到最高级攻击道具的配方，还是推荐去完成的。

让人变强的遗宝：在工房内与雷比对话，得知遗宝相关的情报，此时把多萝瑟尔加入队的话还可以看到相关剧情；在工房内与雷比对话，雷比习得技能“遗物之力”；在工房内触发剧情，谈到关于钥匙的话题；在工房内与雷比对话，谈到关于至宝的话题。

出门买菜：在工房内触发剧情，前往佛鲁斯海姆，收获一张雷比的CG和奖杯。在工房内与雷比对话，前往白雾之森的德娜村，靠近德娜的酒馆后就会触发剧情，获取骸骨剑士的情报。前往静寂的迷宫·地下区域的任务标记处触发BOSS战。

BOSS | 复仇者

BOSS弱点是炎属性，HP很低，战斗没有太大难度。胜利后返回工房触发剧情，然后前往韦斯拉克的见闻院，得知钥匙的情报。

白银钥匙： 返回工房触发剧情，发想出白色深渊钥匙的配方。调合出白色深渊钥匙后交给雷比，素材霹麻霹麻水可在夜晚的废弃平原·镜面湖内采集，雷比习得技能“魔力增幅”。再次前往静寂的迷宫·地下区域的BOSS处触发第二次战斗，战斗方式和第一次没有区别。

雷比的料理： 在工房内与雷比对话，要交给雷比一个“领主”，领主可在佛鲁斯海姆·梅亚的店处购买。至此雷比的结局解禁。

卡鲁德

入队方式：初次进入静寂的迷宫时触发相遇剧情。
关联角色：安涅莉斯。



卡鲁德是位带些女性恐惧症的历史学家，是属于记录历史的标记之民一族的人。

关于历史学家： 在工房内与卡鲁德对话，讨论关于遗迹的情报；在工房内与卡鲁德对话，得知关于历史的事；在工房内与卡鲁德对话，得知关于历史学家的情报，卡鲁德习得技能“记录守护人”；在工房内与卡鲁德对话，需要调合5个查科尔贴纸，调合出来后交给卡鲁德，得知卡鲁德的女性恐惧症；在工房内与卡鲁德对话，得知卡鲁德妹妹的情报。

历史的守护者： 在工房内与卡鲁德对话，需要调合青炎烧交给卡鲁德，然后前往废弃平原触发剧情，卡鲁德习得技能“潜在的统御力”；在工房内与卡鲁德对话，讨论标记之民的话题；在工房内触发剧情，讨论艾尔托纳的话题；在工房内与卡鲁德对话，前往艾尔托纳触发剧情；在工房内与卡鲁德对话，前往韦斯拉克的见闻院触发剧情，此处的前置条件是安涅莉斯到达韦斯拉克；在工房内与卡鲁德对话，得知关于标记之民的历史；在工房内与卡鲁德对话，再次谈论标记之民；在工房内触发卡鲁德与普拉芙妲的剧情，此处的前置条件是完成双子的剧情任务；在工房内触发剧情，卡鲁德习得技能“一族的决意”；在工房内与卡鲁德对话，至此卡鲁德的结局解禁。

伊尔梅莉亚

入队方式：流程到达吊钟杯平原后触发入队剧情。
关联角色：南娜、莲。



伊尔梅莉亚出身于炼金术士的名门望族，在对自己的血统带有自豪的同时也背负着沉重的压力，与菲莉丝的相遇改变了她的人生。伊尔梅莉亚的剧情与位于莱森堡的南娜、佛鲁斯海姆的莲有关，需要推动她们的剧情才能推进伊尔的剧情。其中南娜只要去过她的店和她相识即可，莲则按照前文隐藏迷宫的开启方式部分推进剧情。

天才的烦恼： 在工房内触发剧情，得知关于伊尔梅莉亚家系的事，伊尔习得技能“炎之炼金术士”；与工房内的伊尔梅莉亚对话，触发关于信件的剧情；与工房内的伊尔梅莉亚对话，在白天前往莱森堡触发剧情，伊尔梅莉亚暂时离队。在莱森堡的旅馆内与伊尔梅莉亚对话，伊尔依然在消沉。前往南娜的店购买小鸡布偶，然后直接返回工房触发剧情，收获CG一张，伊尔梅莉亚再次入队，记得要去旅馆把她重新招进队伍。数日后在工房内触发剧情，伊尔梅莉亚习得技能“不屈之魂”。

伊尔的目标： 在工房内与伊尔梅莉亚对话，谈到关于未来的展望，数日后再次在工房内与伊尔梅莉亚对话，发想出红宝石的配方。调合出红宝石后交给伊尔梅莉亚，素材红宝石原石的发想方式是取得5个磁铁岩、调合1次炼金粘土。接下来在白天前往佛鲁斯海姆触发剧情。数日后在工房内与伊尔梅莉亚对话，前往佛鲁斯海姆·莲的炼金工房，剧情后返回工房，伊尔习得技能“努力与才能的结晶”。

目标人气第一的工房！： 在工房内触发剧情，关于伊尔给父母书信的事；在工房内触发剧情，讨论关于回信的事；在工房内与伊尔梅莉亚对话，至此伊尔梅莉亚的结局解禁。





苏菲

入队方式：公认考试合格后，在莱森堡・中央官厅附近对话后入队。

关联角色：梅库雷特&亚托米娜。



苏菲是前作的主角，对菲莉丝来说，她不仅是实力高强的炼金术士，还是温柔和蔼的师傅。苏菲要待公认考试合格之后才能入队，并且她的剧情任务是所有角色之中最困难的，要做好充足的准备再来完成她的剧情。

材料的声音：在工房内与苏菲对话，前往往日乐园的任务标记处进行采集对决，然后返回工房触发共同调合的剧情。在工房内进行调合后触发剧情，然后与苏菲对话。在工房内与苏菲对话，得知关于材料声音的情报；在工房内触发剧情，得知关于普拉芙妲身体的状况。

帮忙老师：在工房内触发剧情，发想出魔石的锁链配方。调合出魔石的锁链后交给苏菲，素材的绿、红、蓝宝石配方需要调合各自的原石15次、调合炼金黏土5次后才会发想出来，最方便的发想方法便是前往莱森堡・南娜的店里购买参考书《世界的宝石》，不过之前如果在湖底神殿刷过宝箱的话现在应该是不缺这几个宝石。数日后在工房内触发剧情，这次要交纳的物品是闪耀的绯之纯结晶，这个配方是完成梅库雷特&亚托米娜的剧情后所获得的报酬。闪耀的绯之纯结晶是需要进行超弩级配合的传说道具，下面解说一下各个素材的获得方式。

闪耀的绯之纯结晶调合方法

贤者之石：首先需要调合深红之石，发想方式是取得7个龙之血晶，龙之血晶从龙系强敌身上掉落，可以讨伐摘月岭的黄金巨龙获取，取得3个血晶后就可以通过发想点数发想出配方。贤者之石配方的发想方式是调合1次深红之石、累计采集次数200、累计调合次数200、取得20个软碳，到这个阶段基本上只要调合一次深红之石就能发想出配方了，如果不行的话可以去酒馆・露易丝的店购买软碳。

蒸馏水：常见道具。

艾尔托纳水晶：在静寂的迷宫・地下区域里的蓝色水晶采集点里获取，要准备很多炸弹去破坏。

万能中和剂・虹：按照前文公认考试准备阶段就已经发想出来的配方。

再次和老师采集：调合出闪耀的绯之纯结晶后交给苏菲，数日后在工房内触发剧情，然后与苏菲对话。前往往日乐园的任务标记点，调查周围能调查的地方，调查完后触发剧情，在苏菲的前方出现新的可以调查的植物。返回工房后与苏菲对话，获得深红之石。

声音的理由：在工房内触发剧情，然后与苏菲对话；在工房内触发剧情，至此苏菲的结局解禁。

奥斯卡

入队方式：初次进入生命之森触发相遇剧情。

关联角色：苏菲。





前作登场的胖子，在本作中成功减肥，自小就能听到植物的声音。奥斯卡与苏菲的剧情联动比较多，建议先完成苏菲的剧情再来完成奥斯卡的剧情。

为了契尔西：在工房内与奥斯卡对话，发想出植物用消毒药的配方。调合出植物用消毒药后交给奥斯卡，素材水果糖精的发想方式是采集30个灌木莓，在窸窣的林荫等地图可以采集；在工房内触发苏菲与奥斯卡的剧情，奥斯卡习得技能“中量级肌肉”；在工房内触发普拉芙妲与奥斯卡的剧情；在工房内触发关于契尔西的剧情；在工房内触发苏菲与奥斯卡的剧情，奥斯卡习得技能“爽朗身躯”；在工房内触发剧情，关于奥斯卡的瘦身问题。



萎靡不振的契尔西：在工房内触发剧情，要出门给契尔西找朋友。分别前往摘月岭、法维丘陵、生命之森、宁静之森4张地图观看剧情。返回工房与奥斯卡对话，获得一夜花。

接下来的剧情需要完成苏菲的剧情，让菲莉丝能听见材料的声音才能继续进行下去，在工房内与奥斯卡对话，现在菲莉丝也能听见契尔西的话了；在工房内与奥斯卡对话，触发任务调合特别营养剂，调合出来后交给奥斯卡；在工房内与奥斯卡对话，讨论关于契尔西的状况；在工房内与奥斯卡对话，谈论关于种子的话题，至此奥斯卡的结局解禁。

隐藏要素

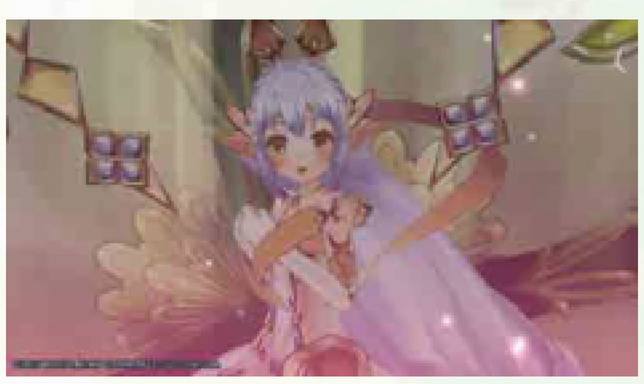
湖底神殿·自深水苏醒者

前文介绍了隐藏迷宫湖底神殿的开启方法，这个迷宫最深处海鸣的玉座有一个隐藏BOSS可以战斗，胜利后才算正式完成莲的任务，这关系到一个奖杯。由于BOSS全体攻击力较高，事前要准备拥有“龙之魂”和“终极的回复量”特性的微风香油精，兼备全体回复和复活的功效。BOSS弱雷属性，调合出雷属性的强力攻击道具，推荐触发了所有效果的电导水晶。配合连锁终结技进行输出，只要攻击道具品质够高，战斗难度并不大。胜利后和莲报告，数日后在工房触发剧情，会发想出原初的种火、苍水晶戒指的配方。



冲天树·初始的少女帕迈拉

窸窣的林荫地图东北侧会通向高难度迷宫冲天树艾因赫伦·神域，这张地图中途没有篝火可以回复LP，在探索的时候要注意。来到第1张地图的最深处触发BOSS战，帕迈拉属于周回挑战要素的BOSS，经过3天后会再次复活，并且每次挑战她的时候会变得更强，从第2战开始，每次胜利都会获得珍稀宝箱作为奖励。第1战的时候她还不是很强，但速度快，会频繁使用回复技能，推荐全力进攻，胜利后会获得奖杯。



温泉剧情

流程到达北奥罗雪原·佛罗肯处就可触发这个额外剧情，与温泉前的篝火附近建筑门前的大姐姐汉莉卡对话，然后交给她50个木材，木材可以直接购买或者在白雾之森采集。与汉莉卡对话交500克隆便可以进去泡温泉，第一次泡会收获CG以及奖杯。接下来泡多3次可以收获不同的CG，记得带足够的钱看福利。温泉解禁后，佛罗肯的奇尔榭和露易丝的剧情也可触发了。





资料篇

组合特性

组合特性	组合方法
量产品	低价 × 低价＋
大量生产品	低价＋× 低价＋＋
无价	量产品 × 大量生产品
高级品	高价 × 高价＋
稀少的逸品	高价＋× 高价＋＋
限定价格	高级品＋× 稀少的逸品
优秀成果	品质提升 × 品质提升＋
专家的完成度	品质提升＋× 品质提升＋＋
超级品质	优秀成果 × 专家的完成度
强大的破坏力	破坏力增加 × 破坏力增加＋
强烈的破坏力	破坏力增加＋× 破坏力增加＋＋
终极的破坏力	强大的破坏力 × 强烈的破坏力
使用实数给予伤害	威力固定强化 × 威力固定强化＋
使用实数增加伤害	威力固定强化＋× 威力固定强化＋＋
使用实数产生大伤害	使用实数给予伤害 × 使用实数增加伤害
强大的回复量	回复力增加 × 回复力增加＋
强烈的回复量	回复力增加＋× 回复力增加＋＋
终极的回复量	强大的回复量 × 强烈的回复量
药品强化	回复固定强化 × 回复固定强化＋
药品大强化	回复固定强化＋× 回复固定强化＋＋
回复固定超强化	药品强化 × 药品大强化
爆击成品	重击 × 重击＋
一半重击	重击＋× 重击＋＋
一击必杀	爆击成品 × 一半重击
重视安定度	效果安定 × 效果安定＋
铁打的效果	效果安定＋× 效果安定＋＋
期待值大幅提升	重视安定度 × 铁打的效果
增值	使用次数＋1× 使用次数＋2
缩减	使用次数－1× 使用次数－2
洋溢之力	HP 强化 ×HP 大增量
满溢之力	HP 大增量 ×HP 超强化
生命之力	洋溢之力 × 满溢之力
魔法师的智慧	MP 强化 ×MP 大增量
大魔法师的智慧	MP 大增量 ×MP 超强化
众神的智慧	魔法师的智慧 × 大魔法师的智慧
HPMP 强化	洋溢之力 × 魔法师的智慧
HPMP 大增量	满溢之力 × 大魔法师的智慧
HPMP 超强化	生命之力 × 众神的智慧
肉体强化	参数＋10%× 参数＋12%
引发身体的力量	参数＋12%× 参数＋15%
肉体超级进化	肉体强化 × 引发身体的力量
猛兽之力	攻击强化 × 攻击加成
破坏之力	攻击加成 × 攻击超强化
军神之力	猛兽之力 × 破坏之力
钢铁守备	防御强化 × 防御加成
辉石守备	防御加成 × 防御力超强化
龙鳞守备	钢铁守备 × 辉石守备
韋驮天的脚力	敏捷强化 × 敏捷加成
神速的脚力	敏捷加成 × 敏捷超强化
光速的脚力	韋驮天的脚力 × 神速的脚力
攻防强化	攻击强化 × 防御强化
攻速强化	攻击强化 × 敏捷强化
防速强化	防御强化 × 敏捷强化
全能力强化	攻防强化 × 攻速强化、攻防强化 × 防速强化、攻速强化 × 防速强化
攻防加成	攻击加成 × 防御加成
攻速加成	攻击加成 × 敏捷加成

组合特性	组合方法
防速加成	防御加成 × 敏捷加成
全能力加成	攻防加成 × 防速加成、攻速加成 × 攻速加成、攻速加成 × 防速加成
全能力超强化	全能力强化 × 全能力加成
全能之力	全能力加成 × 全能力超强化
消耗 MP 削减	消耗 MP-10% × 消耗 MP-15%
消耗 MP 压缩	消耗 MP-15% × 消耗 MP-20%
消耗 MP 减半	消耗 MP 削减 × 消耗 MP 压缩
技能强化	技能威力 +10% × 技能威力 +12%
技能加成	技能威力 +12% × 技能威力 +15%
技能超强化	技能强化 × 技能加成
节省技能	技能强化 × 消耗 MP 削减
成本压缩技能	技能加成 × 消耗 MP 压缩
守护技能	技能超强化 × 消耗 MP 减半
HP 吸收	伤害回馈 × 伤害回馈 +
夺取生命力	伤害回馈 + × 伤害回馈 ++
吸收魂	HP 吸收 × 夺取生命力

组合特性	组合方法
无怜悯的一击	追击强化 × 追击强化 +
毫不留情的一击	追击强化 + × 追击强化 ++
冷酷无赦的一击	无怜悯的一击 × 毫不留情的一击
消耗奖励	特性强化 × 特性强化 +
对多数的效果增大	范围奖励 × 范围奖励 +
对单体的效果增大	少数奖励 × 少数奖励 +
最后的一击	一次性使用强化 × 一次性使用强化 +
强制一次性使用	次数压缩 × 次数压缩 +
累计加成	次数调整 × 次数调整 +
音速投掷	高速使用 × 高速使用 +
强力投掷	力量投掷 × 力量投掷 +
积蓄道具	待机时间强化 × 待机时间强化 +
次元压杀	用尺寸强化 × 用尺寸超强化
容易处理	稍轻 × 轻
容易上手	轻 × 容易处理



奖杯攻略



白金综述

奖杯总数	45	铜杯	36	银杯	5	金杯	3	白金	1

白金难度	3/10
白金所需时间	40小时以上
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

和前作差不多，本作的白金难度也不高，惟一一个限时奖杯“师徒对决！”只要按照前文流程攻略部分走也不难获得。大部分奖杯都是角色剧情的奖杯，完成所有角色的支线是必经途径。

不可思议旅的炼金术士（白金）

取得条件： 获得除此之外的所有奖杯

如梦般的力量（铜杯）

取得条件： 剧情杯，与苏菲和普拉芙妲相遇

穿越龙卷风的船（银杯）

取得条件： 制作了穿越龙卷风的船

首封推荐书（铜杯）

取得条件： 首次获得推荐书

公认的炼金术士！（金杯）

取得条件： 炼金术士的公认考试合格

我想做的事（银杯）

取得条件： 决定了自己真正想做的事

奖杯说明： 公认考试合格后完成同伴角色剧情

宛如风一般（铜杯）

取得条件： 制作了飞天船，梅库雷特&亚托米娜的角色剧情

和老师在一起（铜杯）

取得条件： 为能活用炼金术使人们幸福，与苏菲等人一起踏上旅途。苏菲结局

所求只为真理（铜杯）

取得条件： 选择了深究炼金术之路。梅库雷特&亚托米娜结局

姐妹的旅途充满随兴（铜杯）

取得条件： 与莉亚妮一起展开了两人随兴之旅。莉亚妮结局

两人的工房（铜杯）

取得条件： 与伊尔梅莉亚一起开设了工房。伊尔梅莉亚结局

新进人偶师（铜杯）

取得条件： 选择了与多萝瑟尔等人一起演出最棒的人偶剧。多萝瑟尔结局

目标是最强（铜杯）

取得条件： 选择了与雷比一起巡回各地迈向追寻最强之路。雷比结局

记录历史的探索之旅（铜杯）

取得条件： 与卡鲁德一起踏上了探究历史之旅。卡鲁德结局

校长、十分困扰！（铜杯）

取得条件： 选择了在安古利夫所建学校里以教师身分工作。安古利夫结局

朋友如同盛开的花（铜杯）
取得条件：决定了与奥斯卡一同，与世界各地的植物结识成为朋友。奥斯卡结局

旅行没有止尽（金杯）
取得条件：没有尽头的不可思议之旅将继续向前迈进
奖杯说明：达成所有同伴结局的条件后，调查艾尔托纳的大门选择选项“没办法只选一个！”。

温泉蒸汽后的宝物（铜杯）
取得条件：尽情享受了温泉
奖杯说明：修好温泉，详情参考“隐藏要素”部分。

佛鲁斯海姆的传统舞蹈（铜杯）
取得条件：享受了在佛鲁斯海姆举办的祭典
奖杯说明：讨伐湖底神殿的隐藏BOSS后与码头的凯伊对话触发剧情。数日后进入工房会触发接下来的准备任务，完成后就能举办庆典。

诗人歌唱（铜杯）
取得条件：聆听露易丝包含感谢之情的诗歌。露易丝剧情
奖杯说明：触发露易丝的角色剧情根据在她店里购物的金额决定，多多购买就能推进剧情进行下去。

妈妈送的礼物（铜杯）
取得条件：剧情杯，穿上了远在故乡的母亲所送来的衣服

比什么都要重要的事物（铜杯）
取得条件：被莉亚妮紧紧抱住了。莉亚妮剧情

和好（铜杯）
取得条件：和伊尔梅莉亚和好了。伊尔梅莉亚剧情

入魂的人偶剧（铜杯）
取得条件：与艾尔托纳演出了人偶剧。多萝瑟尔剧情

雷比的热血繁盛记（铜杯）
取得条件：见证了在摊子做料理的雷比。雷比剧情

千杯酒豪（铜杯）
取得条件：亲眼见识了安古利夫的豪迈酒量。安古利夫剧情
奖杯说明：安古利夫、雷比在队伍里，夜晚时间前往佛鲁斯海姆的酒馆触发剧情。

这就是超弩级！！（铜杯）
取得条件：剧情杯，首次完成超弩级调合

发现观光景点！（铜杯）
取得条件：发现了地标

点缀出旅途的轨迹（铜杯）
取得条件：填满任一场所的地图

环境激变（铜杯）
取得条件：融化了雪山的雪
奖杯说明：完成北奥罗雪原・佛罗肯的支线任务“翻译奋斗记”后发想出人工太阳的配方，用这个融化雪原地图。

旅人、巡回世界（银杯）
取得条件：造访了所有场所
奖杯说明：除系统部分提到的水中地图以外，人工太阳融化后的两张雪原地图也包含在内。也包括大迷宫内的小区域。

炼金术士所必备之物（银杯）
取得条件：发想了为数不少的配方
奖杯说明：本杯不要求发想出游戏内的所有配方，只要完成主线剧情和角色结局就能自然获得此杯。

交给菲莉丝吧！（铜杯）
取得条件：完成大量连锁任务

知识就是力量（铜杯）
取得条件：交纳了大量情报
奖杯说明：见闻院的综合纳品率达到80%。

自己喜欢的工房（铜杯）
取得条件：使用工房布置更换了样式

莉亚姐、你看你看？（铜杯）
取得条件：进行了服装变更

桶——子！！（铜杯）
取得条件：调查了很多桶子

没有手法也没有机关（铜杯）
取得条件：初次设置了工房

变多了……呢（铜杯）
取得条件：以柯尔涅莉雅人偶补充了道具

超越死亡持续舞剑者（铜杯）
取得条件：打倒了复仇者，雷比角色剧情BOSS

苍穹的霸王（铜杯）
取得条件：打倒了隆基乌斯，莉亚妮角色剧情BOSS

深沉幽暗的水底（铜杯）
取得条件：打倒了自深水苏醒者，湖底神殿最深处的隐藏BOSS

二神缭乱（铜杯）
取得条件：打倒了双神艾姆艾鲁，梅库雷特&亚托米娜角色剧情BOSS

师徒对决！（银杯）
取得条件：于公认考试赢过苏菲
奖杯说明：惟一一个限时奖杯，如果一周目内没有战胜苏菲就需要下一个周目才能完成。只要按照流程攻略的公认考试准备部分调合道具与装备的话便不难战胜苏菲，实在过不去也可以把难度降至easy。

知晓根源的少女（金杯）
取得条件：打倒了帕迈拉
奖杯说明：详情可参考流程攻略最后隐藏要素部分。



文 白菜 美编 咕噜



PSV		
新枪弹辩驳 V3 大家的自相残杀新学期		Spike Chunsoft
ニュ－ダンガンロンパ V3 みんなのコロシアイ新学期		文字冒险 / 日版
2017 年 1 月 12 日	本地 1 人	对应 PSV TV/ 交叉存档
售价为 6220 日元		

“《枪弹辩驳》系列”重启世界观后的最新续作。本作在角色魅力与案件推理难度方面基本上保持了系列的基调与高质量，通关后附加的大量迷你游戏也能看出制作组对于本作投入了不少的心血。但是最终章的剧情走向根据玩家的接受能力不同，很可能出现完全相反的两种极端评价。游戏目前已经更新至1.02版补丁，改善了PSV版音质以及迷你游戏的难度标准，请各位玩家、特别是PSV版的玩家一定要记得更新。因为官方设定第2章开始无法截图，因此本攻略配图采用PS4版配合视频卡制作。

操作说明

按键	场景自由移动（探索 3D）	特定场景（探索 2.5D）	对话
左摇杆	移动	移动准星	选择
右摇杆	视点移动	视点移动	对话反应（意义不明）
方向键	视点移动	视点移动	选择
○	对话、调查	对话、调查	决定
×	奔跑 / 关闭开启的画面	离开当前场景 / 回到前一个场景	取消、快送文本
□	打开电子学生手册	打开电子学生手册	打开电子学生手册
△	开启场景地图	观察模式（只显示可供对话或调查的对象）	-
L	奔跑（射击操作限定）/ 左平移（枪弹辩驳操作限定）	物品重新配置	对话窗口显示 / 关闭
R	右平移（枪弹辩驳操作限定）	机关射击	自动对话
Start	查看操作说明	查看操作说明	查看操作说明
Select	对话备份履历	对话备份履历	对话备份履历

标题菜单

NEW GAME	从零开始游戏
LOAD GAME	读取存档的状态开始游戏
CROSS SAVE	上传或下载云存档

主菜单

选项	说明
ハジメカラ	从序章开始重新进行游戏
ツヅキカラ	从该存档中断游戏的位置继续游戏
チャプタ－セレクト	保持当前存档的状态重新游玩已经完成过的章节
超高校级の才能育成计画	利用双六的游戏规则，培养角色的迷你育成游戏。本篇通关后开启。后文详解
モノクマの试练	利用“才能育成计画”中育成的角色挑战绝望迷宫的 RPG。超高校级の才能育成计画通关后开启。后文详解
ダンガン红鲑团	将游戏中的自由行动时间提取出来，回收角色的羁绊碎片的模式。本篇通关后开启。后文详解
OPTION	游戏的基本设定
EXTRA	用徽章购买、浏览已经获得的 CG、影像、BGM 等，还可以用徽章抽取礼物、玩赌场游戏等

游戏系统

游戏以“学园生活部分→事件搜查部分→学级裁判部分→体罚部分”的流程循环进行。每当体罚部分结束后，就将进入下一章节的岛上生活部分。

学园生活部分

在学园自由移动，与其他的学生进行交流的部分。这个部分的移动、调查和对话都会增加玩家的经验值，提升主人公的等级，使得主人公在学级裁判中越来越强（提升发言力、装备技能的SP量等）。

移动

行动区域大致可以分为“学园走道”与“房间”两种场景。基本的行动方式就是从学园走道移动到各个房间进行对话或调查，以触发剧情进展。在走道以左摇杆进行移动，按住×键（或是射击操作时的L键）可以进行跑动，调查房间门后就能进入室内。在房间内不能自由移动，调查房间门或出口，又或是按下×键就能回到走道。在走廊场景中，简易地图的缩略图显示在右下角，按下△键可以开启完整简易地图。

另外打开电子学生手册后，选择“地图”（マップ）可以直接前往带有地球仪标识的位置。但如果标志呈灰色则无法移动，说明在路上有重要的剧情需要触发，只能自己走着去。

※操作方式推荐采用默认的射击操作，习惯之后非常方便。

对话＆调查

用左摇杆移动准星，与特定目标（人或物体）重合后按○就能进行对话或调查，这是推进剧情的重要部分。可供对话或调查的目标，可以通过按下△键来进行筛选。观察模式下高亮出现的事物即为可调查部分。



购买部 学院设施

主要用于获得一般礼物的场所，于第1章开启。玩家可以利用获得的黑白熊徽章，在扭蛋机处抽取礼物。1个黑白熊徽章可以抽取一次，抽取时投入的徽章越多，抽到重复礼物的几率就越小。建议玩家每次都只投入1个徽章抽取，效率最高。除了满足奖杯收集以外，重复的礼物也可以拿去赠送他人。

赌场（カジノ） 学院设施

主要用于获得特定礼物的场所，于第2章开启。玩家在赌场中可以利用黑白熊徽章换取赌场筹码，通过消耗赌场筹码玩迷你游戏来获得更多的赌场筹码。赌场筹码在赌场里可以按照一定的比例兑换赌场独有的礼物、技能和电子手册氛围。其中礼物一项关系到奖杯的获得，也关系到学园设施——ラブアパート的利用，后文详细解说。黑白熊徽章与赌场筹码的兑换比例为1：10，换好赌场筹码后前往地下即可玩游戏。注意筹码是不可以反过来换回徽章的。

老虎机（モノモノスロット）和捕鱼游戏（SAKE NO TUKAMIDORI）于第2章开启；挖掘游戏（お宝发见！モノリス）和飙车游戏（OUTLAW RUN）于第3章开启。有难度分级的游戏里，亲切（ヤサシイ）难度初始开启，轻松（フツウ）难度在第4章开启，整人（イジワル）难度在第5章开启。难度越高，奖励越高。

老虎机（モノモノスロット）

2章解放的迷你游戏。总之就是大家熟悉的凑齐图案获奖的老虎机。每次下注可以从1～7枚筹码中选择。中奖率还不错，属于低投入低回报的游戏。如果玩家玩PS4版且有连发手柄，在这里连打△键放置即可轻松赚取筹码，效率大致上是10000枚/小时。



捕鱼游戏（SAKE NO TUKAMIDORI）

类似于本作学级裁判中“灵光乍现组字”的游戏。无数的鱼阴影从左右两侧进入画面，玩家则需要根据黑白熊在画面下方给出的提示，用△键抓捕同样颜色的鱼。画面会以一定频率照亮鱼的阴影显示出其颜色，考验玩家的瞬间记忆力。玩家也可以长按○键以扩散光芒从画面中央开始照亮。限定时间内正确率越高，COMBO数越高，获得的分数倍率就越大，奖励也就越大。途中看到绑着黑白熊过来的导弹直接捕捉更是会直接得分，绝不可错过。不过如果抓到普通的导弹，就会有一段时间无法行动。

随着游戏难度上升，出现的鱼的颜色会增加，游动速度也会加快，不过筹码的获得倍率也会更高。熟练后这个游戏是快速赚取筹码的不二法门。诀窍在于鱼的颜色会按照3组一次的规律变化，不同的颜色一定会各自出现一次后再重新计算。因此只要熟练记住3的倍数，就可以抢在提示出现之前确定目标。如果再能确保抓到黑白熊，就十拿九稳了。最高难度下S级评价要求4700分，奖励倍率为10倍。



挖掘游戏（お宝发见！モノリス）

类似于本作学级裁判中“发掘想象”的游戏。操作方式为左摇杆移动准星，○键消除方块。一开始画面上布满不同颜色方块，2个以上相同颜色相连的方块可以用○键消除。被消除的方块周边的方块会按照“白→红→黄→白”的顺序发生颜色变化，由此拓展开下一组方块的消除。注意这个游戏的目的并非消除方块得分，而是消除方块让背景的图案完全展现出来，以此来获得高分。最终没有方块可以消除时游戏结束，按照之前消除的方块得分来评定等级。与学级裁判中“发掘想象”不同的是，落单的方块也不可以连打破坏。

イジワル难度下会多出蓝色方块，被消除的方块周边的方块会按照“白→红→黄→蓝→白”的顺序发生颜色变化。由于计分标准主要看挖掘图案的类型和个数，与时间无关，擅长益智游戏的玩家慢慢思考，甚至可以用截图后暂停游戏的方式来思考。最高难度下S级评价要求4900分，奖励倍率为10倍（需要更新1.02版本补丁）。

飙车游戏（OUTLAW RUN）

类似于本作学级裁判中“头脑飙车”的游戏。玩家要操控赛车在赛道中行驶，在限定时间内尽可能多多撞击路上的目标。连续撞击目标会获得得分上的加成，一定时间内没有撞击到目标，加成分数就会逐渐下降至归零。撞到绿色黑白熊能够直接获得大量分数，撞到蓝色黑白熊则会让赛车加速。注意赛道上还有其他车辆作为障碍存在。

イジワル难度下赛道难度大幅上升，想要获得最高评价需要对赛道了如指掌。最高难度赛道大致上分为三段，第一段路要在不断连的情况下，以最快速度奔驰进入第二段路，撞车当然是不行的，就连擦墙减速的次数也要尽可能降低（顶多允许两、三次）。第二段路是非常狭窄的路段，一个不注意就会撞墙，如果进入这段路的时间太晚，前方会出现其他车辆，根本无法躲避，S评价更是不可达成。第三段路是赚分的主要时机，大量目标和绿色黑白熊出现，能否达成S级评价主要看这段路的发挥，要尽可能撞击绿色黑白熊，同时避开蓝色黑白熊以免发生事故。最高难度下S级评价要求20000分，奖励倍率为10倍。

爱情公寓（ラブアパート） 学院设施

在赌场中能够以10000筹码换取礼物No.130“爱の键”。在持有该礼物的情况下，每到夜时间入睡后，就会出现是否使用“爱の键”的提示。选择“はい”的话就会自动进入爱情公寓，此时公寓中会随机出现一名角色，玩家就可以看到主人公与该角色的特殊剧情。该角色会将主人公妄想成自己理想的对象来展开剧情，而该剧情会收录在EXTRA模式下，同样是收集要素之一。

爱情公寓的特殊剧情可以在通关之后的“ダンガン红鲑团”模式下收集，这样也比较有效率。在一周目之内出现过一次的角色不会再次出现，而且每天出现的角色仅在8名角色中随机切换。因此想要快速收集全员剧情的话，第一周目可以不做任何挑选，从第二周目开始每天采用S/L大法确认当天的8名角色。如果目标角色在8名角色之外，就换一天继续刷。

自由行动 学院设施

在学园生活部分中会插入自由行动的环节。该环节中玩家可以通过与其他角色的对话和送礼来增进亲密度，亲密度累积到一定值后，就会触发友好事件，并换取羁绊的碎片。与任意一人度过时间后，自由行动时间就会结束。当然如果在自己房间选择睡觉，就能跳过自由行动时间，只是不太推荐这样做罢了。亲密度事件中出现的选项可以随意选择。与任意角色完成5次亲密度事件，即可完成他的羁绊碎片收集，获得一件特定礼物，以及一项技能。

※注意本作黑白熊徽章的主要来源之一就是在自由行动时间于各处收集。自由行动时间中的黑白熊徽章每隔一天就会重置，几个能够大量获得徽章的地点应该好好利用。



礼物一览表

下表中没有特殊备注的礼物以及触发特殊剧情的礼物，都是在扭蛋机中获得的。角色对礼物的喜好程度如下。其中送出“非常喜欢”和“喜欢”的礼物基本上都能触发亲密度事件，获得羁绊碎片，“厌恶”则会降低亲密度。

非常喜欢	喜欢	普通	厌恶
◎	○	△	×

No.	礼物	赤松	东条	梦野	春川	茶柱	白银	夜长	入间	最原	百田	星	天海	狱原	王马	真宫寺	キ－ボ	备注
1	ウ－ロン茶	△	△	△	○	△	△	△	×	○	×	×	×	△	△	×	×	–
2	タピオカジュ－ス	○	△	△	◎	◎	△	○	○	○	×	×	◎	△	◎	×	×	–
3	しょうが汤	△	◎	○	△	○	○	△	△	○	△	○	△	△	△	△	△	–
4	クレオパトラの真珠	○	◎	○	○	○	○	◎	○	△	△	△	◎	△	△	◎	×	–
5	不死の酒フリ－	△	△	△	×	△	○	◎	○	△	△	○	◎	△	○	×	×	–
6	ケチャップ	△	◎	△	×	△	△	×	×	△	×	△	△	△	×	△	×	–
7	砂糖	△	◎	○	△	△	△	△	×	△	△	△	×	○	×	×	×	–
8	オリ－ブオイル	△	◎	△	×	△	×	×	×	△	△	△	◎	△	×	×	×	–
9	アストロケ－キ	○	○	○	○	◎	◎	◎	○	○	○	◎	◎	○	◎	◎	×	–
10	风船爆弹ガム	△	△	△	×	○	△	◎	○	△	×	×	△	△	○	×	×	–
11	メ－プルファッジ	△	△	△	○	△	×	×	×	△	△	△	△	×	△	△	×	–
12	水切りヨ－グルト	○	○	△	×	△	◎	◎	△	△	△	△	△	○	△	×	×	–
13	うさぎりんご	△	△	○	○	△	△	△	◎	△	△	△	△	◎	×	×	×	–
14	ガチカチアイス	△	△	△	×	○	×	◎	○	△	◎	△	△	○	○	△	×	–
15	すき焼きキャラメル	△	△	×	×	×	×	×	◎	×	×	△	×	○	◎	×	×	–
16	ハッカシガレット	△	△	○	△	△	△	△	△	△	△	◎	×	△	×	×	×	–
17	谁かの颜の饺子	△	△	△	×	△	○	○	×	○	△	△	△	△	◎	△	△	–
18	シルバ－ピアス	△	△	×	○	△	△	◎	△	△	×	△	◎	×	△	△	×	赌场奖品
19	クリスタルバングル	○	◎	○	○	△	◎	◎	○	○	△	×	◎	△	△	×	△	赌场奖品
20	ストライプのネクタイ	○	◎	△	×	△	△	△	△	○	△	△	◎	◎	△	×	△	–
21	がんじがらめブ－ツ	×	△	○	×	×	○	△	◎	×	×	△	○	×	×	○	△	赌场奖品
22	才囚学园の腕轮	×	×	×	×	×	×	△	◎	×	×	×	○	×	×	△	×	赌场奖品
23	トレ－ニングウエア	△	△	△	○	◎	○	×	×	○	◎	◎	△	○	△	×	△	–
24	モノ甚平	△	△	○	×	◎	△	◎	×	△	◎	△	△	△	×	×	◎	赌场奖品
25	秋色スト－ル	○	◎	△	×	△	○	△	△	△	△	○	◎	○	○	△	◎	–
26	手编みのセ－タ－	×	△	×	×	◎	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	△	–
27	应援团长コ－ト	△	△	×	×	×	◎	×	×	△	○	△	△	○	×	×	△	–
28	ネイルブラシ	○	○	×	◎	△	◎	◎	△	×	×	×	○	×	×	◎	×	触发特殊剧情的礼物
29	着込む毛布	△	△	○	×	△	×	△	◎	△	△	△	△	△	○	×	△	–
30	ベレ－帽	○	△	×	◎	△	○	◎	△	×	×	○	○	△	△	△	△	–
31	てんとう虫のブロ－チ	○	○	○	○	○	○	◎	△	○	×	○	◎	○	○	×	×	赌场奖品
32	カフスボタン	○	◎	○	○	◎	○	×	△	◎	×	○	◎	◎	◎	○	×	–
33	ドッグタグ	△	△	△	○	×	○	△	○	△	△	○	◎	△	◎	×	△	赌场奖品
34	ロボット用自ヒゲ	×	△	×	×	×	○	×	△	△	○	×	×	△	×	×	○	赌场奖品
35	クロの章	×	△	×	×	×	○	△	△	△	×	×	○	×	◎	◎	△	赌场奖品
36	はむのきもち	△	△	△	×	△	×	◎	○	△	×	△	△	×	○	○	×	–
37	机上トラベル纪行	○	△	△	◎	○	△	△	△	◎	×	○	◎	△	◎	◎	◎	赌场奖品
38	恋が适う☆おまじない全集	△	△	○	×	○	△	○	○	△	△	△	○	△	×	○	×	–
39	床之物语	△	△	△	×	×	△	◎	◎	△	○	△	○	△	△	◎	△	–
40	スコラテイ－ン	△	×	△	×	×	×	×	△	△	◎	△	△	△	△	△	△	–
41	たのしいどうぶつえん	△	△	△	○	△	△	△	◎	△	△	△	×	◎	×	×	×	–
42	最新パ－ツカタログ	△	△	△	×	△	×	△	○	△	×	×	○	×	×	×	○	–
43	ステンレストレイ	△	◎	△	△	△	◎	△	×	△	×	△	○	△	×	×	△	赌场奖品
44	テニスボ－ルセット	○	△	△	×	◎	△	△	×	○	◎	×	△	△	×	×	△	赌场奖品
45	ハイエンドヘッドホン	◎	△	○	○	◎	○	△	○	○	○	○	◎	△	○	△	◎	赌场奖品
46	テディベア	○	△	○	○	×	△	◎	△	○	×	○	△	△	△	×	×	赌场奖品
47	ミルクパズル	△	△	×	×	△	△	△	×	△	◎	△	△	△	◎	△	△	–
48	マボロシロッド	△	△	◎	△	○	○	◎	△	○	×	×	△	△	△	×	×	赌场奖品
49	ハンドミラ－	○	○	△	◎	×	○	○	△	△	×	△	○	△	×	○	△	–
50	レイヤ－キャリ－バッグ	△	△	△	×	△	◎	△	×	△	△	△	◎	△	×	×	△	赌场奖品
51	日本人形のウィッグ	△	△	△	×	△	◎	△	×	△	×	×	×	×	×	◎	×	–
52	フォト盛－ル	△	△	×	×	△	◎	△	◎	△	△	△	△	△	△	△	×	–
53	ソ－イングセット	△	○	×	×	△	◎	△	△	△	△	△	○	△	△	○	△	–
54	フレイムサンダ－	△	○	◎	△	△	○	△	×	△	△	△	△	△	◎	×	△	–
55	古びた乐谱	◎	△	△	×	△	△	△	×	△	△	△	◎	△	○	◎	△	–
56	爱染袴	△	△	×	×	◎	◎	△	×	○	○	△	○	△	×	×	◎	赌场奖品
57	ク－ルグラス	△	△	△	×	△	○	△	×	△	△	△	△	△	○	△	△	–
58	ゴ－ルデン折り纸	△	△	○	△	△	×	◎	△	△	△	△	○	△	△	×	△	–
59	ム－ンバギ－プラモデル	△	△	△	×	△	×	△	◎	○	◎	△	◎	△	○	△	△	–
60	绘本作家ですのよ	△	△	△	○	×	△	△	○	△	×	△	○	△	△	×	○	–
61	ハンドグリップ	○	△	△	○	◎	×	△	×	△	◎	○	○	△	△	△	△	–
62	记念メダルセット	△	△	△	×	×	△	△	○	○	○	○	◎	△	◎	△	△	触发特殊剧情的礼物
63	メトロノ－ム	◎	△	△	△	△	△	△	△	△	×	△	△	△	△	△	△	–
64	クロッキ－ブック	△	△	△	△	△	○	◎	△	△	×	△	×	○	△	○	△	–
65	デッサン人形	△	△	△	×	△	△	◎	△	△	△	△	△	△	×	△	△	–
66	ハトのえさ	×	△	◎	×	△	×	×	×	△	△	×	○	△	×	×	×	–
67	代理ンガル	△	△	△	△	△	×	◎	◎	○	○	△	◎	△	○	◎	△	赌场奖品
68	ひょうたん虫具	×	△	△	△	△	×	△	△	△	△	△	◎	◎	×	×	×	赌场奖品
69	ガジュマルの钵	○	◎	◎	○	○	◎	◎	△	◎	◎	○	◎	○	○	○	◎	赌场奖品

No.	礼物	赤松	东条	梦野	春川	茶柱	白银	夜长	入间	最原	百田	星	天海	狱原	王马	真宫寺	キ－ボ	备注
70	ポケットティッシュ	△	△	△	△	△	△	△	×	△	△	△	○	△	×	△	×	–
71	过剩に踊るはにわ	△	△	△	×	◎	△	◎	△	△	△	△	△	△	○	◎	△	赌场奖品
72	人をダメにする作业椅子	△	×	◎	×	△	○	△	◎	△	×	△	△	△	○	×	△	–
73	三度サンドバッグ	△	△	△	◎	◎	△	△	×	△	△	△	○	△	◎	×	△	–
74	スポ－ツタオル	△	△	△	○	◎	△	△	△	△	○	○	○	△	×	△	△	–
75	ハガネメガネケ－ス	△	△	△	×	×	◎	△	×	△	△	△	×	◎	×	△	△	–
76	ロボット用オイル	×	△	△	×	×	×	×	◎	×	×	×	×	△	×	×	○	–
77	时计型ゲ－ム机	○	△	△	△	○	◎	△	◎	◎	○	○	◎	△	○	△	◎	赌场奖品
78	どこでもパラソル	○	△	△	△	○	×	△	△	△	×	△	◎	△	△	×	△	触发特殊剧情的礼物
79	三段ランチボックス	△	◎	○	△	○	△	△	△	△	×	△	○	△	△	×	△	–
80	アルミの水筒	△	△	△	△	○	×	△	△	△	◎	△	◎	◎	△	×	×	–
81	ジエリ－ビ－ズ	○	◎	◎	◎	◎	○	◎	△	○	△	△	○	△	×	×	◎	–
82	前向きな加湿器	○	△	△	×	○	×	△	○	○	×	△	△	△	×	×	×	–
83	一途コンパス	△	△	×	△	○	△	△	○	△	△	△	◎	△	×	○	△	–
84	セマ－ゼン人形	△	△	△	×	×	○	◎	×	△	△	△	○	○	×	○	○	–
85	バルセロスの风见鸡	○	◎	○	△	△	◎	△	△	○	△	△	○	△	○	○	◎	–
86	感叹の枕	△	◎	△	△	△	△	◎	○	◎	○	×	△	△	○	◎	×	–
87	コロシアイ四十六手	×	△	△	×	×	×	△	△	△	×	△	◎	×	◎	◎	×	赌场奖品
88	猿の手	×	△	△	×	△	○	◎	×	△	×	△	×	×	◎	◎	△	–
89	泉のオブジエ	△	△	△	×	×	△	◎	○	△	△	△	△	△	△	△	△	赌场奖品
90	エレキテンペスト	△	△	△	△	○	△	△	◎	△	○	×	○	△	◎	×	△	赌场奖品
91	宇宙のたまご	○	○	○	◎	○	◎	◎	△	○	○	×	◎	△	△	×	◎	赌场奖品
92	死亡フラッグ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	△	×	◎	△	×	赌场奖品
93	生存フラッグ	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	○	○	△	×	赌场奖品
94	お助けヤッチ－君	○	○	○	△	×	○	△	○	◎	×	△	◎	◎	×	×	○	–
95	ホ－ムプラネット	○	◎	○	◎	◎	○	◎	○	○	◎	○	◎	○	○	△	◎	–
96	强运のボタン	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	赌场奖品
97	キラッと光るシ－ト	○	○	△	△	×	×	△	◎	○	△	△	△	△	×	△	○	–
98	ハンモック	△	△	×	△	◎	△	○	△	△	◎	◎	◎	×	◎	△	△	–
99	净臭スプレ－	△	◎	×	×	×	◎	×	△	○	○	△	○	△	○	×	△	–
100	占い用フラワ－	△	△	△	×	○	△	△	△	×	×	×	×	△	×	×	△	–
101	マリ－ゴ－ルドの种	○	◎	×	△	×	○	◎	△	△	○	△	○	○	×	△	×	–
102	ジャンケンゲ－ムカ－ド	△	△	×	△	×	○	△	△	○	○	×	◎	△	◎	△	△	–
103	完璧なレ－ザ－ガン	△	△	×	△	△	○	○	○	△	×	△	○	△	◎	△	◎	–
104	谁かの学生证	△	△	×	×	△	◎	△	×	△	×	△	◎	△	×	△	○	–
105	クマミミ	○	△	○	×	○	○	△	◎	△	△	○	○	○	×	△	△	–
106	超高校级の人狼	△	△	△	×	△	◎	△	△	◎	◎	○	◎	△	○	◎	◎	赌场奖品
107	触手マスイ－ン	△	×	○	×	×	△	◎	◎	△	◎	△	△	△	○	△	○	–
108	ごはんのつみき	△	△	△	○	△	×	△	△	△	×	×	△	△	×	×	△	–
109	コズミックブランケット	△	△	○	△	×	×	△	△	△	○	△	◎	△	×	○	△	–
110	フルオ－トかき冰机	△	◎	○	◎	○	△	◎	◎	○	◎	△	△	○	○	△	×	–
111	男のロマン炮	×	△	△	×	×	○	△	○	○	○	△	△	△	○	△	×	触发特殊剧情的礼物
112	纯白の模拟刀	△	△	△	×	△	○	△	△	△	△	△	△	△	×	△	×	触发特殊剧情的礼物
113	ダ－クベルト	△	△	×	△	◎	△	△	△	△	○	△	○	○	○	△	◎	触发特殊剧情的礼物
114	百田のパンツ	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	亲密度 5
115	星のパンツ	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	亲密度 5
116	天海のパンツ	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	亲密度 5
117	狱原のパンツ	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	亲密度 5
118	王马のパンツ	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	亲密度 5
119	真宫寺のパンツ	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	亲密度 5
120	キ－ボの内蔵パ－ツ	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	亲密度 5
121	东条のパンツ	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	亲密度 5
122	梦野のパンツ	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	亲密度 5
123	春川のパンツ	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	亲密度 5
124	茶柱のパンツ	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	亲密度 5
125	白银のパンツ	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	亲密度 5
126	アンジ－のパンツ	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	亲密度 5
127	入间のパンツ	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	亲密度 5
128	赤松のパンツ	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	亲密度 5
129	バラエティクッション	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	CHAPTER 6 过关后获得
130	爱の键	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	赌场奖品
131	十人十色ル－レット	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	CHAPTER 6 过关后获得
132	モノのつるぎ	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	超高校级の才能育成计画过关后获得
133	才囚学园校章	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	PROLOGUE 过关后获得
134	？？？	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	CHAPTER 1 过关后获得
135	？？？	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	CHAPTER 2 过关后获得
136	？？？	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	CHAPTER 3 过关后获得
137	？？？	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	CHAPTER 4 过关后获得
138	？？？	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	CHAPTER 5 过关后获得
139	？？？	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	CHAPTER 6 过关后获得
140	イ－スタ－・エッグ	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	CHAPTER 6 过关后获得
141	最原のパンツ	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	全员亲密度 5 以上
142	デ－トチケット	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	ダンガン红鲑团赌场奖品
143	モノナミン V3	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	ダンガン红鲑团赌场奖品

事件搜查部分

当剧情发展到出现凶杀案件后，游戏将自动进入事件搜查部分。这一部分的操作与岛上生活部分差不多，不过事件搜查部分是以收集学级裁判部分将会使用的“言弹”为目的。当收集完所有的言弹后，游戏将自动进入学级裁判部分。

言弹（KOTODAMA）

在事件搜查过程中，与事件相关的关键词、证据与证言都会化为言弹。收集到的言弹可以通过电子学生手册来进行确认。当前场景如果还有疑点未调查，是无法离开的，所以玩家不用担心会错过线索。配合△键的观察，将所有疑点都调查一番吧。





学级裁判部分

当收集完所有的言弹后，游戏将自动进入学级裁判部分。生存者全员集中在一起，锁定凶杀事件的真凶。主要的内容为“不间断讨论”、“恐慌讨论”、“反论热辩·真打”、“争球讨论”、“灵光乍现组字 Ver3.0”、“头脑飙车”、“发掘想象”、“理论武装”与“高潮再现推理”。玩家在进行推理的同时，还要将9个环节的迷你游戏都通过，对选项进行正确的选择，才能成功发展剧情。当顺利完成所有部分后，就能将事件的真凶锁定，游戏也将自动进入体罚部分。但是如果在这个过程中主人公的发言力降为0，则学级裁判会以失败告终。不过就算失败，也可以从失败部分的最初开始，不必太过担心。

开庭准备

在开展学级裁判之前，会让玩家进行事前的准备。选择“スキルセット”可以交换并装备各种各样有利于进行辩论的技能。选择“电子生徒手帐を见る”就跟平时打开电子学生手册一样，可以进行言弹的确认。选择“难易度を变更する”可以更改推理难度和动作要素难度。当言弹确认与技能装备完成后，选择“学级裁判を开始する”则将进入正式的学级裁判部分。

技能（スキル）

当玩家在自由行动时，积极与角色对话，并送他喜欢的礼物，就能获得羁绊的碎片（绊のカケラ），并提升亲密度。羁绊的碎片可以在开庭准备阶段选择“スキルセット”交换技能，也可以在日常环节中打开电子学生手册，在通讯录一项的主人公页面下按△键进行技能的交换和装备。自由行动中将角色亲密度提升到最大，则可以直接获得有关该角色的技能（无需花费碎片去习得，不过装备时仍需消耗SP）。下表为学级裁判中所有技能的说明与获得方式。表中技能名后跟有“推荐”的技能，是小编推荐正常游戏中优先学习的技能。技能的习得碎片量与装备所需SP是相同的。

技能	习得碎片量/装备SP	获得方法	效果	适用范围
注目の发言力	4	初期	发言力最大值少许增加。无法与“羡望の发言力”同时装备	学级裁判
羡望の发言力	8	赌场筹码2000枚	发言力最大值大幅增加。无法与“注目の发言力”同时装备	学级裁判
拔群の集中力	4	初期	集中力最大值少许增加。无法与“胁威の集中力”同时装备	学级裁判
胁威の集中力	8	赌场筹码2000枚	集中力最大值大幅增加。无法与“拔群の集中力”同时装备	学级裁判
长考	16	初期	各环节限定时间增加为1.2倍	学级裁判
カリスマ	8	初期	选择正确答案时发言力回复量上升	ノンストップ议论、分歧选项
冷静沉着（推荐）	8	初期	准星摇晃减小。无法与“明镜止水”同时装备	ノンストップ议论、パニック议论
明镜止水	16	赌场筹码5000枚	准星不会摇晃。无法与“冷静沉着”同时装备	ノンストップ议论、パニック议论
シフトダウン	2	初期	准星移动速度减缓为0.8倍。无法与“シフトアップ”同时装备	ノンストップ议论、パニック议论、闪きアナグラム Ver3.0、发掘イマジネーション
シフトアップ（推荐）	2	初期	准星移动速度加快为1.2倍。无法与“シフトダウン”同时装备	ノンストップ议论、パニック议论、闪きアナグラム Ver3.0、发掘イマジネーション
レーザービーム	8	赌场筹码3000枚	发射言弹速度上升	ノンストップ议论、パニック议论
トリガーハッピー	8	初期	发射言弹/言刃之后，到下一发之间的间隔缩短	ノンストップ议论、パニック议论、反论ショーダウン・真打
ちちんぷいぷい	24	梦野秘密子羁绊碎片5	随着时间经过，提示正确的言弹/言刃	ノンストップ议论、パニック议论、反论ショーダウン・真打
超常现象	16	真宫寺是清羁绊碎片5	发动集中精神时，准星自动瞄准发言弱点	ンストップ议论、パニック议论、反论ショーダウン・真打
生存力	15	天海兰太郎羁绊碎片5	出错时发言力减少量降低为0.8倍	学级裁判
右脑解放	16	初期	发动集中精神或热辩时间时，集中力减少速度减缓	学级裁判
妄想	16	初期	发动集中精神或热辩时间时，发言力会随时间经过回复少许	学级裁判
ベッドメイク	16	东条斩美羁绊碎片5	集中力回复速度上升为1.2倍	学级裁判
资金调达（推荐）	32	春川魔姬羁绊碎片5	学级裁判结束时，获得徽章为2倍	–
杀人スマッシュ（推荐）	8	星龙马羁绊碎片5	言弹能够贯穿杂音	ノンストップ议论、パニック议论
マシンガン（推荐）	8	初期	能够高速连射灭音弹。无法与“ショットガン”、“グレネード”同时装备	ノンストップ议论、パニック议论
ショットガン	16	赌场筹码5000枚	能够射出大范围灭音弹。无法与“マシンガン”、“グレネード”同时装备	ノンストップ议论、パニック议论
グレネード	24	赌场筹码7000枚	长按能够射出威力更大的灭音弹。无法与“マシンガン”“ショットガン”同时装备	ノンストップ议论、パニック议论
零距离射击	8	赌场筹码3000枚	可用触摸屏（PS4为触摸板）破坏杂音	ノンストップ议论、パニック议论
ロボット・アイ	32	キーボ羁绊碎片5	发动集中精神时，准星靠近V点后自动照准	ノンストップ议论、パニック议论
やさしい嘘	6	王马小吉羁绊碎片5	言弹谎言化时发言力的减少速度降低	ノンストップ议论
心眼（推荐）	4	初期	可以时常看见V点	ノンストップ议论、パニック议论、反论ショーダウン・真打
圣德太子	4	初期	只听见准星位置角色的声音	パニック议论
サイレントヴォイス	4	初期	一发灭音单即可破坏大音量发言	パニック议论
先制パンチ	4	初期	一开始即可得知对方队伍第1人的话题关键词	议论スクラム
连弹	5	赤松枫羁绊碎片5	最终阶段容易获胜	议论スクラム
チラリズム（推荐）	4	初期	光波出现频率提高	闪きアナグラム Ver3.0
头文字A	6	赌场筹码2000枚	一开始即可得知第1个单字	闪きアナグラム Ver3.0

技能	习得碎片量/装备SP	获得方法	效果	适用范围
神の直感	6	夜长アンジー羁绊碎片5	闪光灯一瞬即达到最大范围	闪きアナグラム Ver3.0
头脑明晰	4	初期	文字块获得量增加	ブレインドライブ
ツインシックス	6	赌场筹码6600枚	提升车辆的最高速度和加速力	ブレインドライブ
宇宙游泳	6	百田解斗羁绊碎片5	减少撞到障碍物时的负担	ブレインドライブ
活杀自在	4	初期	言刃交锋时容易取胜	反论ショ-ダウン・真打
胴田贯	6	赌场筹码2000枚	斩击范围变大	反论ショ-ダウン・真打
圆转の理	6	茶柱转子羁绊碎片5	无视气氛，可以在任意位置发起斩击	反论ショ-ダウン・真打
安全第一	4	初期	连打强行破坏方块时不受惩罚	发掘イマジネ-ション
ロ-ラ-作战	6	赌场筹码2000枚	一开始就破坏一定数量的方块	发掘イマジネ-ション
ミエ-ルゴ-グル	6	入间美兔羁绊碎片5	看到背景图案的一部分时，即可透视整体图案	发掘イマジネ-ション
安藤スル子	4	赌场筹码2000枚	按×键可以退回上一步	发掘イマジネ-ション
ハイテンション（推荐）	4	初期	更容易提升节奏	理论武装
ビ－ト天国（推荐）	6	赌场筹码2000枚	更容易正确击破节奏圈	理论武装
野生の目觉め（推荐）	6	狱原ゴン太羁绊碎片5	会心一击时的伤害提升	理论武装
二次元爱	6	白银つむぎ羁绊碎片5	一开始就完成部分画格的放置	クライマックス推理

发言力、集中力与时间限制

在学级裁判中，主人公的发言力与集中力表示在画面的右上角或右下角，被称为“发言力量表”和“集中力量表”。发言力量表以粉色桃心槽表示，每当进行错误的发言就会减少，减为0时辩驳失败。集中力量表则以绿色的星槽表示，在“不间断讨论”、“恐慌讨论”、“反论热辩・真打”和“头脑飙车”环节可以按住R键消耗集中力发动集中精神，将时间的流逝减缓以看清高速运动的文字并进行瞄准，又或是闪避障碍物。集中力会缓缓回复，但如果耗尽后，在其回复到一定程度之前将无法使用集中精神。

在学级裁判的每个环节都设有一定的时间限制。若是在限制时间内没有通过该环节，辩论将强制失败。建议大家在需要思考时，按下Start来暂停时间。当然某些环节也不许按Start，PSV玩家可以用PS键来暂停时间。

不间断讨论

（ノンストップ议论）

在学级裁判中最主要的环节。生存者全员将依次进行即时发言，而主人公则要在限定时间内，利用适当的言弹来击破其中矛盾或是可疑的部分，或是赞同其中正确的部分。该环节中全员都会不断发言，一周回过后，主人公会在内心阐述自己的想法，给没有头绪的玩家进行适当的提示。接着开始重复之前的发言流程，只要时间允许，无论重复几次都没关系。不间断讨论可以用×键进行快进，但要注意限定时间也会同步加速。

在事件搜查中得到的言弹，将根据现场议论的内容，在“言弹弹膛”（コトダマシリンダ-）中进行相应的装填。系列惯例在议论中按住L键可以呼出装填画面，按↑或↓可以选择当前发射的言弹，而本作中即便不呼出装填画面，也可以用方向键直接选择当前言弹。（每按一次L键，也可以让言弹向下移动一个位置。按下□还可以查看言弹的详细情报。）在发言中带有黄色的“驳倒点”和蓝色“赞同点”被统称为“发言弱点”（ウィ-クポイント）。将准星瞄准黄色的“驳倒点”并按△键打出正确的言弹就能推翻对方的发言，如果是命中的是蓝色的“赞同点”则会表示同意并补足该观点的薄弱之处。但是反之如果打出的言弹不正确，又或是目标并没有论破或赞同之处，那么将减少主人公的发言力。当命中正确的“发言弱点”后，即可结束该环节。

另外在议论过程中，一些杂音台词将会在画面上飘浮，当其盖住“发言弱点”时，即使发射了言弹也会被其反弹回来，因此要事先瞄准杂音用○键将其“灭音”（サイレンサ-）。以灭音弹破坏了杂音的时候，限定时间会得到+2秒的奖励，因此要积极地进行破坏。令人欣喜的是，本作即便将灭音弹打在发言上，也不会受到任何惩罚。

作为本作的全新要素，玩家在发动精神集中时，发言弱点上会出现名为“V点”（Vポイント）的红色光点。如果以正确的言弹命中V点完成论破，即可升级为“V论破”。完成V论破后审判的评价会提升，获得的黑白熊徽章也会增加，对手法有自信的玩家可以多多尝试。

不间断讨论 谎言（ノンストップ议论 嘘）

本作新加入的系统。在不间断讨论环节中，长按△键可以将当前选择的言弹谎言化，变为持有相反意义的“谎言言弹”（ウソダマ）。松开△键释放的谎言言弹命中弱点完成论破或同意时，伪证即可成立。注意在长按△键保持谎言言弹的过程中，玩家的发言力会持续下降。如果成功达成伪证可以将下降的部分完全回复，不过要是失误，就会承受下降部分的伤害。谎言言弹除了正常的使用方法以外，还能够用于触发学级裁判中的“里路线”（里ル-ト）。里路线不会影响剧情，不过也是评价的参照点之一，同时还与奖杯收集相关。全部章节的里路线已经收录在流程部分，玩家可以参考。



恐慌讨论

（パニック议论）

本作新加入的不间断讨论的变种模式。画面分割为三个窗口同时展开不间断讨论，也就是说玩家的信息摄取量是原本的三倍。这个模式的特点在于讨论过程中，会有角色说出大音量发言（大声セリフ），当这种情况出现时，其他角色的发言会被无效化，就算找到弱点也无法论破。此时需要玩家参考不间断讨论的操作方式，先以○键将其灭音才能让讨论回复正常。



反论热辩·真打
（反论ショーダウン·真打）

对前作的“反论热辩”环节进行精简后的新生环节。当主人公提出一个观点时，可能会有角色对此进行反论。接下来就是两人一对一的辩论战斗。玩家的基本目的是在限定的时间内，不断彻底斩断对手的发言，让辩论的气氛（ムード）偏向我方，最后利用正确的“言刃”（コトノハ）斩断关键的“发言弱点”。玩家需要根据对方反论出现的位置，以左摇杆调整斩击方向，然后按下○键进行斩击。对手的某些反论有一定耐久度，玩家有可能需要对同一句话进行几次斩击。另外一次性将对手的复数发言全部斩断，还能得到时间上的加算。反论热辩·真打环节大致上可以分为两个阶段：

发展前阶段：在限定的时间内，不断斩断对手的反论发言，尽可能让议论的气氛倒向自己这边。反之如果无视对方的主张或未能完全斩断对手的主张，就会让周边气氛倾向于对方。气氛的倾向可以从画面上由中央情势线所隔开、两名角色所占面积的比例来分辨，所占面积比较大的角色正处于优势。交锋下来如果主人公的气势只有一点点优势，就会进入“言刃交锋”（迫り合い）的○键连打环节，如果连打速度不够快，就会被要求重新辩论一次。需要注意的是，在发展前阶段也有可能出现发言弱点。

发展后阶段：当气氛大幅倾向己方后，对手的发言内容就会变化，这被称为议论得到“发展”，即可视为进入发展后阶段。大多数情况下，正确的发言弱点会出现在这个阶段，此时就要像不间断讨论一样，选择正确的“言刃”，用△键将其切断。注意发言弱点也会被普通方式斩掉，如果不小心用○键错斩了“发言弱点”，就只能等待下一轮的机会了。发展后阶段的气氛完全倒向对方后，就会被强制打回发展前阶段，这种情况被称为“逆向发展”，一般来说要尽量避免。本环节同样对应V论破，不过难度较高。

争球讨论
（议论スクラム）

本作新增的环节。将意见相左的两队人马聚集起来，对一个议题进行辩论。对手队伍的角色会依次进行发言，而玩家要做的事情其实很简单，就是从对手队伍的发言中推断出每个角色针对的话题的“关键词”。确定关键词后，让我方队伍中持有相同话题关键词的角色上前对抗辩论即可，也就是调整关键词的顺序。只要在对手发言结束之前以方向键或摇杆选择正确的关键词，然后按下△键发言即可。待双方人马的话题关键词全部咬合后，即进入最终阶段（ラストスパート），连打画面上出现的按键，将对手的主张推出画面外，达成全论破，即可完成本环节。



灵光乍现组字 Ver3.0
（闪きアナグラム Ver3.0）

在学级裁判中，需要用到案件的关键词时，就会出现这个象征着灵光一闪的环节。无数的单字会从左右两侧飞入画面，玩家则需要用准星瞄准画面上出现的单字，按照一定的顺序拼出关键词。与之前版本不同的是，画面上的单字一开始是无法读取内容的，需要等画面上通过一道光波照亮全部单字，玩家趁机看清单字并记下其位置，再按△键抓取单字。另外按下○键、消耗集中力来点亮闪光灯（闪きスポット）也可以照射画面让单字现形，不过在照射闪光灯的同时是无法抓取单字的。而且特别需要注意的是，游戏后期的单字有可能是以左右、上下颠倒的状态飞入，对于玩家的辨识能力有比较高的要求。另外特定章节中画面里还会飞过隐藏黑白熊，要收集的玩家一定要小心。

头脑飙车
（ブレインドライブ）

本作新加入的环节，有点类似于前作的逻辑潜入的赛车类游戏。玩家要操控赛车在自己脑内的赛道中行驶，收集道路上的假名或汉字来完成词组或句子（像《马里奥赛车》那样）。当词组或句子完成后，画面上就会出现一个推理相关的问题，道路也会产生分歧，此时选择玩家认为正确的车道前进即可，回答正确就有美女搭车，错误则会直接扣减发言力并重新选择。反复完成这两个步骤、驶向终点即可。左摇杆用于控制左右移动，○键为油门，R键是精神集中。

道路上的假名没有错误一说，只要收集到特定的个数就能完成。赛道上还有其他车辆作为障碍存在，不小心撞上就会损失发言力。在遇到其他车辆时可以利用精神集中来回避，当然分歧路口时也可以按Start键后慢慢思考。不过行驶中也要注意限定时间，超出则直接判为失败。另外特定章节中画面里还会出现隐藏黑白熊，要收集的玩家一定要小心。



发掘想象
（发掘イマジネーション）

本作新加入的环节，玩家要消除画面上出现的方块，将藏在方块后面的图像完全展现出来，作为自己的回答答案。操作方式为左摇杆移动准星，□键表示问题，○键消除方块，△键确定答案。一开始画面上布满不同颜色方块，2个以上相同颜色相连的方块可以用○键消除。被消除的方块周边的方块会按照“白→红→黄→白”的顺序发生颜色变化，由此拓展开下一组方块的消除（后期会增加蓝色，方块会按照“白→红→黄→蓝→白”的顺序发生颜色变化）。如果有落单的方块存在，可以对准它连打○键来强行破坏，不过代价是需要消耗额外的限定时间。当背景中一个目标完全展现出来之后，用准星对准它按下△键，即可将其作为最终答案提交。答案错误会扣减发言力。以△键提交答案时如果还有挡住图案的方块在，会闪亮作为提示。另外特定章节中画面里还会出现隐藏黑白熊，要收集的玩家一定要小心。



理论武装

相当于前作的“激辩舌战”的环节。学级裁判进展到关键时刻时，会有变得冲动起来的角色与主人公进行一对一的对决。对手的发言会从画面里面逐渐向最前端逼近，玩家的目的是要根据一定的节奏按下画面上提示的按键，像玩节奏游戏一样一步步破坏对手的武装，最终将对手的理论瓦解掉。每个发言都有自己的节奏圈（**リズムサイト**），当节奏圈走满一圈的瞬间，按下对应按键即可将其击破。另外也有一种显示为“HOLD”的节奏圈，破坏方法是在节奏圈走满一圈的瞬间长按按键，待其旁边出现的弧形进度条走满1/4圈时再放开。每次破坏对手的发言，都会削减左上角对手的武装耐久槽。对对手的武装耐久槽造成一定的伤害后，BGM的节奏还会产生变化，玩家也要相应调整击破发言的节奏。

在后期章节或是高难度下，画面上还会出现阻碍玩家观察的障碍物四处移动。由于这个环节的节奏点本来就不是非常标准，再加上视线被阻碍，难度就会变得很高。如果遇到实在无法跟上节奏的危机，按下R键还可以发动“热辩时间”（**フィーバータイム**）。热辩时间中玩家不会承受伤害，同时对手的发言也不会有按键上的区别，无论按哪个键都能将其击破。不过热辩时间只能在集中力全满的时候发动，建议看准关键时刻来使用。

将对手的武装全部破坏后，会进入“最后一击”的关键时刻。此时节奏点将会消失，画面的上下左右将会出现4段文字，分别对应△×□○四个按键。按照正确的顺序按键，就能将其拼装成最后一击的词句。这里要求玩家瞬间推理出能够论破对手最后反论的词句。如果一定时间内没有完成最后一击，对手的武装槽会回复小部分，并对主人公的发言力造成一定伤害。

高潮再现推理

（クライマックス推理）

当辩论进入关键的高潮时，就会出现这个总结事件全貌的环节。玩家需要选取画面左侧排列的推理画格，将其嵌入画面上漫画风格的案件假想推理中，彻底还原案件的原貌。L/R键可以对漫画进行翻页，方向键直接对准左侧的画格就能看到该画格的提示，而左摇杆操控的准星对准漫画的空缺也能看到空缺处的提示，玩家可以根据两种提示的组合来进行推理。（长按□键可以将画格扩大，以便于玩家判断。）按下△键镶嵌画格时，系统会立刻判断是否正确。本作中镶嵌正确不会增加限制时间，而错误仍然会减少发言力。当所有的画格都成功嵌入后，就完成这个环节。

作为本作的创新，一开始有些画格是被锁住、不显示内容的。此时玩家先要在系统的提示下完成一定数量的画格镶嵌，才能将其解锁。由于初期排除了一些有可能模棱两可的画格，因此这也可以看作是官方降低难度的一种手段。



其他

分歧选项

在学级裁判的会话部分中，会出现和日常部分同样的分歧选项，只是此时会加上时间限制。在限定时间内没有选择正确的选项则会Game Over。选到错误的选项会损失发言力，而选过一次的选项会做上记号，以免再次选错。

言弹提供

与分歧选项类似，不过选择的目标是玩家所持有的言弹，同样有时间限制。在限定时间内没有选择正确的选项则会Game Over。选到错误的言弹会损失发言力。

画面选择

画面选择则是要在给出的画面上移动准星，选择出可以推进事态发展的可疑之处。可以选择的地方会给准星框加大并闪光来做出提示。同样选择错误的话会损失发言力，而限定时间内没有选择正确则会Game Over。

投票

本作中决定体罚角色的操作由玩家自己进行。不过由于是多数决，从剧情发展上来说不管玩家如何投票都不会影响发展。

审判纪录

每个章节结束之后，系统将会根据玩家在学级裁判中的表现进行评价。评价细化到每个小环节，所有环节的总分，加上推理难度和动作要素难度的加成分数，就是该章节的评分。作为奖励，评价分数越高，过关后获得的徽章就越多。

剩余时间	根据议论或迷你游戏结束时的剩余时间进行评价，剩余时间越多评价越高
失言	根据因为错误发言或游戏中失误而导致失去的发言力多少进行评价，发言力残余越多评价越高



电子学生手册

游戏中在学园生活部分与事件搜查部分按下□键，就可以打开电子学生手册。里面从左到右排列着6个选项，同时右上角可以确认当前所持有的黑白熊徽章总数。

地图（マップ）

在此可以看到所有角色的所在地。L与R键可以切换区域，△键可以切换查看位于当前区域的角色。地图上标示有“！”的位置，代表前往此处可以推进剧情。玩家可以直接点击地图上的特定区域瞬移，而且本作中可以前往的区域位列于地图区域列表的前列部分，前缀加上了类似地球仪一样的符号，非常容易辨认。不过当地球仪符号是灰色时，代表玩家无法直接瞬移过去，这很可能是因为路途中会触发剧情，所以要求玩家自己走过去。



言弹（コトダマ）

确认收集到的言弹，将准星移动到相应言弹上按○键可以查看详细情报。在学级裁判中指定特定言弹时按下□键，会直接跳到这个界面下查看。

礼物（プレゼント）

游戏中可以通过各种途径获得礼物。将其送给对应的角色后，如果该角色喜欢这份礼物，就能大幅提升友好度，并触发友好度事件，获得羁绊的碎片（绊のカケラ），从而换取技能。前文已经给出角色喜好礼物一览表，大家在送礼时可以参考一下。

校规（コウソク）

校规中含有一些事件的基本规则，对于推理有一定的帮助。

系统（システム）

可以进行存档、读档、音效设置等系统操作。
BACKLOG：查看文本履历。
SAVE：存档。
LOAD：读档。
OPTION：系统设置，包括文字显示速度，准星移动速度，并且可以调整操作模式。
KISEKAE：更换电子学生手册的配色氛围。不同的样式随满足不同条件后开放。
MAIN MENU：回到游戏主菜单。

通讯录（ツウシンボ）

在这里可以确认登场角色的基本情报和羁绊碎片的获得情况。主人公页面下按△键还可以进行技能的交换和装备。

徽章

显示目前所持徽章的数量，注意最多只能保存999枚。徽章可以在1F购买部的黑白扭蛋机（モノモノマシ－ン）处抽取礼物，也可以用于在赌场更换筹码，同时还要用来开启“额外内容”中的所有要素，需要量相当庞大。除了平日探索时使用机关射击获得徽章外，在每个章节的学级裁判结束后，都会获得大量的徽章。当发现徽章快要储存到上限时，可以先保存进度后退出游戏，到“EXTRA”中消费一定数量用于购买要素，才不会造成徽章的浪费。

隐藏黑白熊

才囚学园里四处都藏着黑白熊外观的活动人偶“隐藏黑白熊”，找到他们后即可获得，并装饰在主人公的房间里。在本作中发现隐藏黑白熊虽然不会获得徽章的奖励，不过因为关系到奖杯获得，所以建议玩家也不要错过。正篇每章都有5个隐藏黑白熊，总数为30个，构成均为日常流程4个+学级裁判1个。攻略中详细标记了隐藏黑白熊所在位置。



流程攻略

进入游戏之前，首先要选择游戏的推理难度和动作难度，选项分别是亲切（**ヤサシイ**）、轻松（**フツウ**）和整人（**イジワル**）。推理难度影响到不间断讨论环节主人公独白时给出的提示多少、言弹弹膛重新填弹量的多少等等。而动作难度则影响到发言力受到伤害时的减少量以及各种动作要素的难度等等。难易度并不会给剧本造成任何影响，并且在每次学级裁判之前都可以进行更改。整人难度下学级裁判结束后的审判纪录中，每个环节的得分也会获得加成，玩家更容易拿到高分。

※1.持有体验版存档的话，选择NEW GAME开始游戏会立刻获得黑白熊徽章（**モノクマメダル**）×333、礼物“**ネイルブラシ**”以及技能“**マシンガン**”。其中礼物“**ネイルブラシ**”直接关系到触发Chapter 1的特殊事件，如果没有的话需要去扭蛋机自己抽，比较麻烦。因此强烈建议有条件的玩家去下载一下体验版并保存一个存档，再开始正式版的游戏。



※2.以下内容中涉嫌剧透的部分做了隐去姓名的处理，不过因为是攻略，因此保密不可能做到尽善尽美，不想被剧透的玩家请不要胡乱翻阅攻略内容。

Prologue

苏る超高校级

探索

用R键打飞教室中的桌椅可以获得大量的黑白熊徽章。此时直接调查教室门即可触发剧情，不过因为调查与对话均会提升玩家等级，因此建议玩家在之后的所有场景中都不要放过所有可以调查、对话以及用机关射击可以打飞的物件。

↓

离开教室后被巨大机器人追击，此时只要不断往最原终一的方向前进即可，路线也只有一条不会迷路。被巨大机器人追上虽然会遭到攻击，不过并不会有任何实际损失。最终到达体育馆。

↓

剧情之后重新在教室登场。与最原对话获得“**绊のカケラ**”，之后即可离开2F教室B。

↓

电子学生手册系统解放，按□键开启手册，从第一项地图中可以看到许多带有感叹号的位置，这是目前需要调查的所有目标。活用地图的瞬移功能完成全部调查吧。另外不要忘记顺手获取黑白熊徽章。

场所	调查对象
校舍・2阶	
教室付近	白银つむぎ
超高校级のピアニストの研究教室	–
校舍・1阶	
食堂付近	天海兰太郎
仓库	入间美兔（黑白熊徽章）
食堂	梦野秘密子、茶柱转子（黑白熊徽章）
1F教室A	王马小吉、キ–ボ（黑白熊徽章）
女子トイレ	（黑白熊徽章）
校舍・地下	
图书室	春川魔姬（黑白熊徽章）
ゲ–ムル–ム	星龙马

完成上表所有的场所和角色的调查后，1F中央之前被铁栅栏阻挡的区域变得可以通行。进入玄关**ホ–ル**后强制与真宫寺是清对话。之后从旁边的玄关**の**扉进入中庭，开启该区域。

↓

在中庭区域与百田解斗、东条斩美、狱原**ゴン**太和夜长**アンジ**–四人对话即可推动剧情。在完成与所有角色的对话前，记得前往裁**きの**祠回收黑白熊徽章。

↓

完成以上所有的场所和角色的调查后发生剧情，前往1F的体育馆。

↓

黑白熊登场，获得礼物No.133“才囚学园校章”。Prologue结束。



Chapter 1

私と仆の学级裁判（非）日常篇

隐藏黑白熊

区域	场所	位置
校舍・1阶	女子トイレ	右侧镜子下方
校舍・1阶	食堂付近	正对购买部右侧绿色沙发中央的桌上
中庭	–	从寄宿舍出来后右前方岔路的长椅上
校舍・地下	ゲームルーム	右侧游戏机旁
学级裁判	–	闪きアナグラムVer3.0

自由行动时间黑白熊徽章高效率获得位置

场所	位置	大致数量
1F教室A	桌椅	37
女子トイレ	镜子、洗手池、左侧机器	10
仓库	正面各种用具	14
2F教室B	桌椅	37
2F教室C	桌椅	23

第1日

探索

离开体育馆，前往中庭区域的里庭。体育馆有黑白熊徽章不要错过。

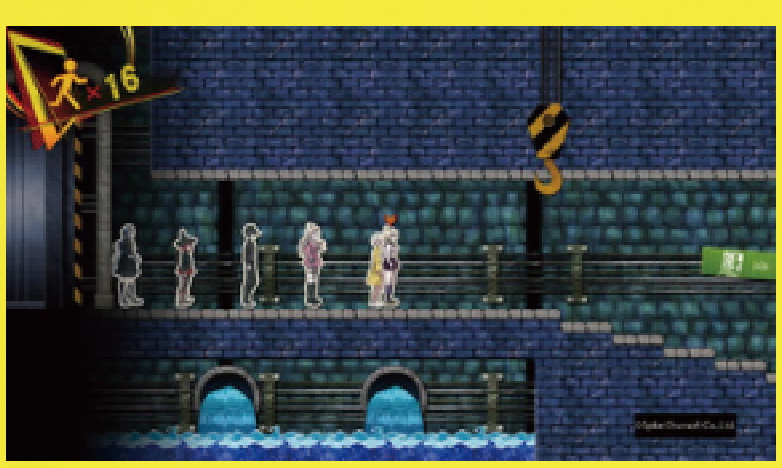
↓

在里庭调查右下角的红色井盖，强制进入地下道**の始まり**。里庭有黑白熊徽章不要错过。

↓

地下道**の始まり**也有黑白熊徽章，收集之后调查“出口”木牌指示的通路，挑战迷你游戏“绝望**のデスロ－ド**”。里面各种初见杀机关，而且难度高到令人发指，因此玩家不妨直接送死。连续两次挑战之后触发剧情，进入夜时间。回到寄宿舍，调查自己的房间进入。之后调查床铺入睡。

※如果玩家真的可以过关，那么会获得一个电子学生手册的配色氛围，同时获得黑白熊徽章×100的奖励。不过之后就会被带回地下道，仿佛什么事都没有发生过那样。



第2日

探索

直接前往1F的食堂。剧情之后强制回到自己的房间。

↓

门铃响起后调查房门，之后与来访的最原一起前往图书室。

↓

在图书室回收黑白熊徽章后，调查新出现的黑白暗门。剧情之后第2日结束。

第3日

探索

首要目标是前往食堂。不过如果玩家此时持有体验版存档赠送的礼物No.28“**ネイルブラシ**”，可以与女子**トイレ**附近的白银对话触发特殊剧情，选择“**はい**”即可。

↓

食堂剧情结束后，与留在食堂的所有角色对话，最后与最原对话。离开食堂后前往图书室。记得回收食堂的黑白熊徽章。

↓

图书室剧情结束后，自动进入自由行动时间。两次自由行动后，第3日结束。

自由行动

1.自由行动时间中探访各处场所可以获得大量的黑白熊徽章。平时主线流程中即便无视黑白熊徽章，自由时间内将所有的徽章都回收的话也足以应付需求，特别是教室里的大量徽章不要错过。这些徽章即便取得过一次，在次日便会再次刷新。另外在自由行动时间内可以找到4个隐藏黑白熊，事关奖杯就最好不要错过了。

2.自由行动时间中角色所处位置均可在地图上查看，同时为了避免剧透就不特意说明。1F的购买部此时开放，可以利用黑白熊扭蛋机抽取礼物。1个黑白熊徽章可以抽取一次，抽取时投入的徽章越多，抽到重复礼物的几率就越小。在徽章尚不充裕的阶段，建议每次只投入一个徽章抽取。即使重复也不要慌张，反正可以拿出去送人。建议第一章内一定要抽到礼物No.78“**どこでもパラソル**”，关系到后面的特殊剧情。

3.之前如果触发了白银的特殊剧情，在第一次自由行动时间结束后就会自动触发该剧情，获得一张特殊CG。

4.无论对象是哪个角色，目前都只能触发两次亲密度事件。



第4日

探索

调查房门两次，之后前往食堂。

↓

与食堂的入间对话。剧情之后前往仓库。

↓

调查仓库里的炮丸。之后离开仓库，前往中庭。

↓

前往中庭里超高校级**の**发明家**の**研究教室触发剧情。之后进入自由行动时间。两次自由行动后，第4日结束。

自由行动

本次自由行动中，入间因为剧情上的原因无法约会。

第5日

探索

前往寄宿舍的最原房间。

↓

离开寄宿舍发生剧情，前往食堂。

↓

与食堂的星对话。剧情结束后离开食堂，前往1F教室A。

↓

与教室A的最原对话，之后调查黑白右下方的通气口。然后离开教室，前往图书室。

↓

调查图书室的移动式**の**脚立，发生剧情。剧情结束后前往1F教室A。

↓

在教室与最原对话。剧情后发生杀人事件。



私と仆の学级裁判 非日常篇

搜查开始

图书室

获得言弹“**モノクマファイル1**”。（此时射击散落的书本可以获得大量黑白熊徽章。）

↓

调查东条位置左侧的书架，进入尸体周边区域。调查尸体，获得言弹“**被害者の持ち物**”。

↓

调查血痕**のついた**炮丸，获得言弹“**血痕のついた炮丸**”。尸体调查强制结束。（图书室黑白熊徽章刷新，可以再次获得。）

↓

调查可移动的书架，获得言弹“**最原が持っていた受信机**”。

↓

调查最右侧星附近的书架，获得言弹“**积み上がった本**”。

↓

调查右上方通气口，获得言弹“**图书室の通气口**”。

↓

与白银对话，获得言弹“**コロシアイ促进BGM**”。

↓

与最原对话，获得言弹“动く本棚”和言弹“カ-ドリ-ダ-の埃”。

↓

调查正门、后门、地球仪、移动脚立，并与在场其余所有角色对话，完成图书室的搜查。前往ゲ-ムル-ム。

ゲ-ムル-ム

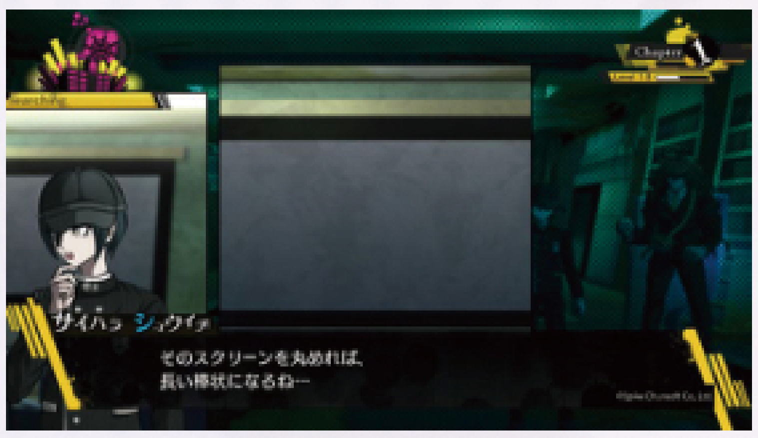
与春川对话，获得言弹“春川の证言”。

↓

调查红色的引き户，进入AVル-ム。

AVル-ム

调查奥の引き户，获得言弹“建て付けの悪い扉”。此时已经完成AVル-ム的调查，不过建议调查一下正面的投影屏幕（スクリ-ン），对之后的推理有帮助。完成调查后前往1F教室A。



教室A

获得言弹“见张りに使った教室”和“教室の通气口”。

↓

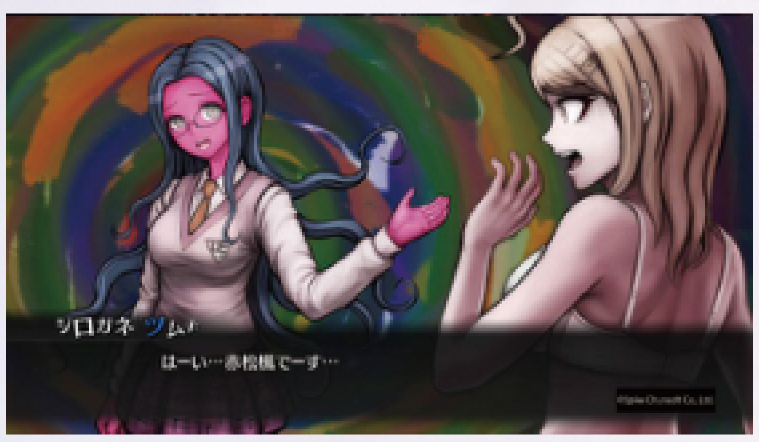
与真宫寺对话，获得言弹“真宫寺の证言”。

↓

与キ-ボ对话，获得言弹“キ-ボの证言”。离开教室A，前往图书室。

图书室

与白银对话，发生剧情后强制移动至仓库。



仓库

获得言弹“图书室正面口の写真”、“图书室里口の写真”和“隐し扉の写真”。剧情后前往裁きの祠。

裁きの祠

调查中央黑白熊像，搜查部分结束，进入学级裁判部分。

学级裁判（前半）

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	百田	“天海が首谋者”	“被害者の持ち物”
2	入间	“图书室に行ってね-”	“真宫寺の证言”



分歧选项：选择“キモいブツブツ”。

恐慌讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	百田（左侧）	“天海だけ”	“春川の证言”

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	入间	“あの引き户から出入り”	“建て付けの悪い扉”

画面选择：正面的投影屏幕。

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	东条	“障害物もない”	“动く本棚”

言弹提供：选择“隐し扉の写真”。

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	夜长	“隐し扉の中”	“カ-ドリ-ダ-の埃”

反论热辩・真打

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	夜长	“その场で合流”	“图书室正面口の写真”

言弹提供：选择“积み上がった本”。

学级裁判（后半）

分歧选项：选择“防犯ブザ-の鸣ったタイミング”。

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	王马	“动く本棚”	“隐し扉の写真”
2	星	“最原が受信机を持っていた”	“最原が持っていた受信机”谎言言弹化

争球讨论

顺序为“インタ-バル”、“アリバイ”、“一绪”、“受信机”、“嘘”。

分歧选项：选择“カメラのフラッシュ”。

分歧选项：选择“おびき寄せる”。

指明人物：赤松枫。

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	赤松	“图书室に决まってる”	“见张りに使った教室”

灵光乍现组字 Ver3.0

关键词为“つうきこう”。

※注意回收隐藏黑白熊后再完成组字。

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	星	“本棚の上を転がって”	“积み上がった本”
1【里路线】	赤松	“真实を见失わないでね”	“图书室の通气口”谎言言弹化

※第1章的里路线如上所述。鉴于关系到奖杯收集，因此学级裁判中强烈推荐玩家完成全部的里路线。里路线对剧情发展不会产生任何影响。之后不再赘述。

分歧选项：“入间美兔”。

分歧选项：“教室から出て行く时”。

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	百田	“图书室は静か”	“コロシアイ促进BGM”

分歧选项：“リュック”。

理论武装

最后一击选择“首谋 者 の 杀害”。

高潮再现推理

页数	画格提示
1	百田、ゴン太、茶柱の3人
2	入间美兔に土下座
3	たくさんの炮丸 IN 木箱
4	通气口のフタを立てかける
5	百科事典を开く フラッシュ机能をオン
6	防犯ブザ-の受信机が鸣り响く
7	教室の通气口
8	改造カメラに气が付く天海
9	大音量で流れるコロシアイ促进ビデオ
10	元の位置に戻っていく动く本棚

惩罚

剧情之后获得礼物No.134，Chapter 1结束。

Chapter 2

限りなく地狱に近い天国（非）日常篇

本章隐藏黑白熊位置

区域	场所	位置
校舍・3阶	リラクゼ-ションセペ-ス	长凳底下
中庭	正面玄关	校舍与寄宿舍中间的小路转角处，路牌附近的草地上
校舍・1阶	仓库	左上方显示器附近
中庭	超高校级の发明家の研究教室	右侧长沙发背后（吹飞沙发）
学级裁判	-	ブレインドライブ的最后一组

本章自由行动时间黑白熊徽章高效率获得位置

场所	位置	大致数量
超高校级の发明家の研究教室	桌上器具和沙发	28
图书室	散落的书本	20
1F教室A	桌椅	37
仓库	正面各种用具	16
2F教室B	桌椅	37
2F教室C	桌椅	23
2F超高校级のピアニストの研究教室	乐谱架和坐台	9

第1日

探索

在自己房间里与来访的百田对话。之后离开房间前往食堂。房间里有黑白熊徽章不要错过。

↓

剧情后离开食堂，为了搞清楚四件谜之道具的用法，需要探索地图上标有“！”的位置。笔者将需要探索的区域以abcd来标注，以

下为笔者的探索顺序，玩家亦可自行安排。探索途中注意回收黑白熊徽章。

↓

a.前往校舍1F的体育馆**への**廊下，在梦野身后的墙上有将棋形状的空缺，调查后选择“通行手形”开启新区域a。进入超高校级**の マジシャンの**研究教室。提醒玩家这个区域不要放在最后来调查，否则会错过本章的特殊剧情。

↓

与研究教室里的梦野和白银对话，接下来调查一下左侧的水槽即可离开。研究教室里有黑白熊徽章不要错过。新区域a探索完毕。

↓

b.前往校舍2F，在走廊调查龙的铜像，调查后选择“龙の宝玉”开启新区域b。

↓

首先进入2F新区域里的超高校级**のメイドの**研究教室，与东条和真宫寺对话，调查食卓和**クローゼット**扉后即可离开。研究教室里有黑白熊徽章不要错过。

↓

接下来进入2F新区域里的超高校级**の**昆虫博士**の**研究教室，与狱原对话，调查左侧虫**カゴ**和虫**の**标本即可离开。研究教室里有黑白熊徽章不要错过。

↓

然后调查超高校级**の**昆虫博士**の**研究教室旁边、夜长身旁的巨大宝箱，触发剧情。

↓

前往校舍3F，进入楼梯旁边的超高校级**のテニス**选手**の**研究教室。与星和入间对话，调查深处的**シャワールーム**后即可离开。研究教室里有黑白熊徽章不要错过。

↓

最后调查3F深处最后一间房间，然后遭到春川的阻止无法入内。新区域b探索完毕。注意附近的**リラクゼーションセペース**有隐藏黑白熊可以回收。

↓

c.前往中庭**キーボ**和茶柱所在位置，调查**キーボ**左侧的石碑，调查后选择“**黄色いオカリナ**”开启新设施c——**プール**。注意中庭有隐藏黑白熊可以回收。

↓

进入**プール**，与**キーボ**和茶柱对话，调查注意书**きの**看板、用具室**の**扉、校舍侧**の**窗和体育馆**の**窗四个位置后即可离开。**プール**里有黑白熊徽章不要错过。新设施c探索完毕。

↓

d.前往中庭百田所在位置，调查旁边的六角形**の**突起，调查后选择“六角**クランク**”开启新区域d——**カジノエリア**。

↓

进入新区域的赌场（**カジノ**），可以试玩一下赌博游戏也可以直接离开。新区域d探索完毕。

↓

完成四个区域的全部调查后，夜长会召集全员到体育馆集合。如果玩家此时持有礼物No.78“**どこでもパラソル**”，可以与1F玄关**ホール**的茶柱对话触发特殊剧情，选择“**はい**”即可。如果玩家最后调查的区域是超高校级**の マジシャンの**研究教室，那么就会发生无法前往玄关**ホール**区域的状况，因此也无法触发特殊剧情了。

↓

进入体育馆后触发剧情，强制回到自己房间。之前如果触发了茶柱的特殊剧情，接下来会自动触发该剧情，获得一张特殊CG。



自由行动

1.自由行动期间记得回收前4个隐藏黑白熊。

2.本次自由行动中，春川因为剧情上的原因无法约会。

第2日

探索

调查桌上的神秘礼物，之后前往百田的房间。

↓

前往食堂触发剧情。

自由行动

1.本次自由行动中，春川同样因为剧情上的原因无法约会。

2.在这两次自由行动结束前一定要确保抽到礼物No.062“记念**メダルセット**”。

探索

晚上调查房门，然后前往中庭与百田对话。

第3日

探索

离开房间前往食堂。如果玩家此时持有礼物No.062“记念**メダルセット**”，可以与中庭的入间对话触发特殊剧情，选择“**はい**”即可。注意不要直接用地图瞬移到校舍内，否则就出不来了。

↓

在食堂与夜长对话两次。剧情之后回到自己房间。之前如果触发了入间的特殊剧情，接下来会自动触发该剧情，获得一张特殊CG。

自由行动

1.第2章最后的一次自由行动，只能找人约会一次。

2.梦野、夜长和春川因为剧情上的原因无法约会。

探索

调查房门触发剧情，之后强制来到超高校级**の**昆虫博士**の**研究教室。

↓

与王马对话触发剧情。夜时间后王马归来，再次与王马对话。

第4日

探索

前往体育馆，与梦野对话对话触发剧情。剧情后发生杀人事件。



限りなく地狱に近い天国 非日常篇

搜查开始

体育馆

获得言弹“**モノクマファイル2**”。

↓

调查水槽进入水槽周边区域。调查左侧的水桶，获得言弹“**増えたピラニア**”。

↓

调查水槽内的玻璃板，获得言弹“**四角いガラス板**”。

↓

调查水槽内的手铐，获得言弹“**伤ついた手锭**”。

↓

调查被害者的遗体和遗留品，结束水槽周边区域的调查。

↓

调查水槽上方的**ステージ**部位，进入舞台周边区域。

↓

调查舞台上方装食人鱼的水槽，获得言弹“**ピラニアの水槽**”。

↓

调查食人鱼水槽上方的窗帘，获得言弹“**窗枠の伤**”。结束舞台周边区域的调查。

↓

与真宫寺对话，进入后台周边区域。

↓

调查阶梯右侧的水迹，获得言弹“**濡れた**

阶段”。

↓

调查阶梯、绳子、巨大水槽、脚立。全部完成后结束后台周边区域的调查。

↓

与夜长、梦野和キ-ボ对话。

↓

与狱原对话，获得言弹“ゴン太の证言”。

↓

与入间对话，获得言弹“昆虫でなごもう会”。至此完成体育馆的调查，离开体育馆前往1F超高校级のマジシャンの研究教室。

超高校级のマジシャンの研究教室

与王马对话，获得言弹“王马の证言”。

↓

调查巨大水槽，获得言弹“水槽の仕挂け”。离开此处前往3F超高校级のテニス选手の研究教室。

超高校级のテニス选手の研究教室

调查深处的シャワ-ル-ム-，进入洗澡间区域。

↓

调查左侧洗手池，获得言弹“伤ついたシンク”。

↓

调查墙上的手铐，更新言弹“伤ついた手锭”。

↓

调查窗户，更新言弹“窗枠の伤”。全部完成后结束洗澡间区域的调查。

↓

回到研究教室，调查中间的网球网，获得言弹“テニスネットのワイヤ-”。

↓

离开研究教室，与3F超高校级の保育士の研究教室前的两人对话，分别获得言弹“被害者を目击した情报”和“1人だった春川”。接下来前往被害者的房间。

被害者の个室

射击桌子、垃圾桶、台灯可以获得黑白熊徽章。剧情后无需调查，直接离开前往プ-ル。

プ-ル

调查左侧注意书きの看板，获得言弹“プ-ルの校则”。

↓

调查泳池里的碎布，获得言弹“黑い小さな布切れ”。

↓

调查泳池里的轮胎、右侧用具室的门、以及左上角体育馆的窗户。剧情后前往裁きの祠。

裁きの祠

调查中央黑白熊像，搜查部分结束，进入学级裁判部分。



学级裁判（前半）

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	王马	“食べられて死んじゃった”	“モノクマファイル2”
1【里路线】	梦野	“トリックなどない”	“水槽の仕挂け”谎言言弹化

分歧选项：选择“ショ-が始まる前”。

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	春川	“拔け穴”	“水槽の仕挂け”

反论热辩·真打

发言弱点	言刃
“周边は水浸し”	“濡れた阶段”

分歧选项：选择“制服を着替えた”。

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	王马	“谁も见ていない”	“ゴン太の证言”
2	真宫寺	“死体とピラニアが分断”	“四角いガラス板”

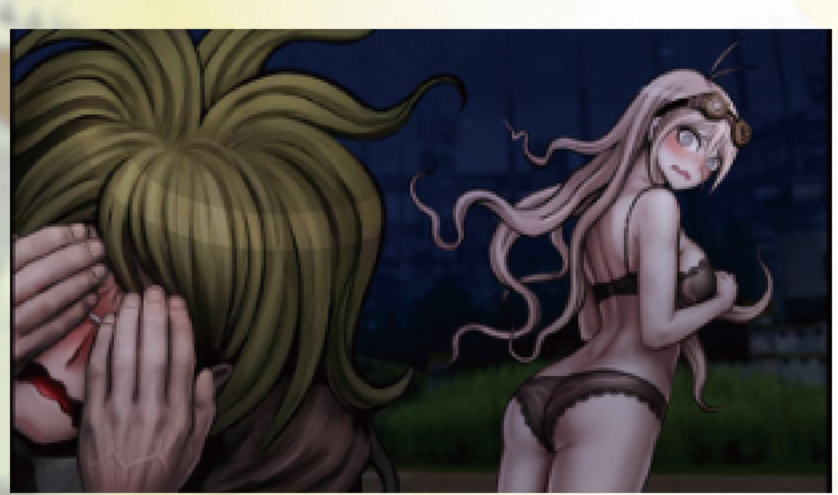
言弹提供：选择“增えたピラニア”。
分歧选项：选择“昨日の夜时间前”。
言弹提供：选择“被害者を目击した情报”。

恐慌讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	キ-ボ（左侧）	“ずっと体育馆にいた”	“王马の证言”

※需要对下侧百田的大音量发言进行灭音。

分歧选项：选择“入间美兔”。
※获得言弹“昨日のみんなのアリバイ”。
分歧选项：选择“春川魔姬”。



学级裁判（后半）

指明人物：王马小吉。

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	真宫寺	“2人だったことを证明できない”	“1人だった春川”谎言言弹化

争球讨论

顺序为“アナウンス”、“见逃した”、“校则”、“水槽”、“禁止”、“证言”。

分歧选项：选择“窗まで届かない”。

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	梦野	“プ-ルしかない”	“プ-ルの校则”

言弹提供：选择“伤ついたシンク”。
言弹提供：选择“伤ついた手锭”。
画面选择：窗户。

头脑飙车

顺序为“教室の窗”、“体育馆の窗”、“窗から窗へ直接”。
※在最后一组的组字过程中会出现隐藏黑白熊，注意等回收之后再完成组字。



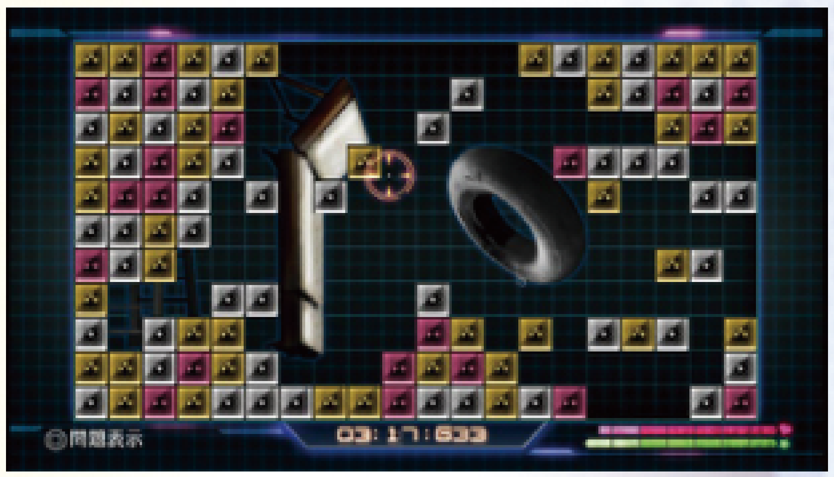
画面选择：绳子。
言弹提供：选择“テニスネットのワイヤ-”。

灵光乍现组字 Ver3.0

关键词为“ロ-プウエイ”。

发掘想象

救生圈。



分歧选项：选择“夜时间だったから”。
指明人物：东条斩美。

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	东条	“谁にでも作れる”	“昨日のみんなのアリバイ”
1【里路线】	东条	“ほとんどの人がないじゃない”	“昨日のみんなのアリバイ”谎言言弹化

反论热辩·真打

发言弱点	言刃
“证据はない”	“窗枠の伤”

言弹提供：选择“黑い小さな布切れ”。

理论武装

最后一击选择“东条 の 手 袋”。

高潮再现推理

页数	画格提示
2	水に沉むの手锭
3	ピラニア水槽のフタ
	ロ-プを背负って
4	体育馆の窗枠とロ-プ
6	手锭をはめられた被害者
7	ゴム制の浮き轮
8	吊るされる浮き轮
9	手袋の摩擦力
10	ピラニアがうごめく水槽



体罚

剧情之后获得礼物No.135，Chapter 2结束。

Chapter 3

转校生 オブ ザ デッド（非）日常篇

本章隐藏黑白熊位置

区域	场所	位置
中庭	大阶段前の广场	裁きの祠门前
中庭	里庭付近	里庭内部地面
中庭	カジノエリア	ラブアパ–ト前右侧探照灯背后
校舍·2阶	超高校级のピアニストの研究教室	钢琴前面
学级裁判	–	发掘イマジネ–ション（位置随机）

本章自由行动时间黑白熊徽章高效率获得位置

场所	位置	大致数量
プ–ル	泳池边的躺椅	8
超高校级の发明家の研究教室	桌上器具和沙发	28
超高校级の合气道家の研究教室	右侧木人和太鼓	9
图书室	散落的书本	20
1F 教室 A	桌椅	37
仓库	正面各种用具	16
2F 教室 B	桌椅	37
2F 教室 C	桌椅	23

第1日



探索

与第2章开篇相同，获得三件谜之道具后，要在学园内探索新的区域，同样是探索地图上标有“！”的位置。笔者将需要探索的区域以abc来标注，以下为笔者的探索顺序，玩家亦可自行安排。探索途中注意回收黑白熊徽章（一开始主人公所在的某研究教室就有）。

↓

a.首先是校舍3F的**リラクゼ–ションセペ–ス**区域，调查点阵风格的城堡门，调查后选择“魔法の键”开启新区域a的校舍4F区域。

↓

首先前往4F超高校级の民俗学者の研究教室。调查左侧的犬の木像、中央的两个展示柜，触发剧情后即可离开。

↓

接下来前往4F超高校级の美术部の研究教室。调查蜡の块和里口の扉即可离开。研究教室里有黑白熊徽章不要错过。

↓

然后前往4F并排着的三个空房间，任选一间进入，调查地板和蜡烛即可离开。新区域a探索完毕。

↓

b.前往中庭大阶段前の广场，注意此时可以回收第一个隐藏黑白熊。调查广场一侧的忍者像，调查后选择“伊贺の卷物”，开启新设施b——超高校级の合气道家の研究教室。

↓

进入超高校级の合气道家の研究教室，与茶柱对话后即可离开。研究教室里有黑白熊徽章不要错过。剧情后新设施b探索完毕。

↓

c.前往超高校级の发明家の研究教室触发剧情。

↓

接下来回到校舍4F，调查三个空房间前的黑白熊触发剧情，开启新区域c。

↓

进入新区域尽头的**コンピュ–タル–ム**。调查宝箱和中央的巨大电脑，触发剧情后完成区域c的调查。研究教室里有黑白熊徽章不要错过。

↓

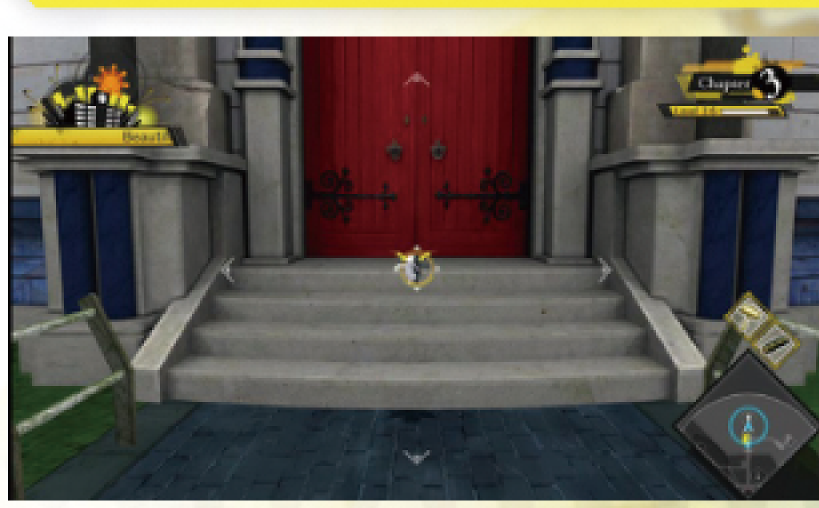
完成三个区域的全部调查后前往食堂。

自由行动

1.自由行动期间记得回收前4个隐藏黑白熊。

2.本次自由行动只能约会一次，春川因为剧情上的原因无法约会。

3.本次自由行动结束前一定要抽到礼物No.111“男のロマン炮”。



探索

夜时间前往中庭触发剧情。

第2日

探索

离开自己房间前往体育馆。自己房间有黑白熊徽章不要错过。如果玩家此时持有礼物No.111“男のロマン炮”，可以与中庭的梦野对话触发特殊剧情，选择“**はい**”即可。注意不要直接用地图瞬移到校舍内，否则就出不来了。

↓

体育馆剧情之后，依次与夜长和狱原对话。在这之前记得回收体育馆的黑白熊徽章。

↓

强制回到自己房间。之前如果触发了梦野的特殊剧情，接下来会自动触发该剧情，获得一张特殊CG。

自由行动

探索

夜时间调查房门触发剧情。

第3日

探索

离开自己房间前往食堂。自己房间有黑白熊徽章不要错过。

↓

在食堂与百田对话触发剧情。之后再次与百田对话，第二次对话前记得回收食堂的黑白熊徽章。

自由行动

因为剧情上的原因，梦野、茶柱、白银、夜长、百田、狱原和**キ–ボ**无法约会。

探索

夜时间前往百田的房间触发剧情。

↓

强制来到中庭，与茶柱对话。接下来前往4F超高校级の美术部の研究教室。

↓

与研究教室里的夜长对话。

第4日

探索

调查房门触发剧情，之后前往4F超高校级の美术部の研究教室。

↓

调查研究教室的大门。剧情后发生杀人事件。

转校生 オブ ザ デッド 非日常篇

搜查开始

超高校级の美术部の研究教室

获得言弹“モノクマファイル3”。

↓

调查被害者的尸体，进入尸体周边区域。调查地面的尸者の书，获得言弹“尸者の书”。

↓

调查被害者的尸体，获得言弹“前头部の裂伤”和“血濡れのガムテ–プ”。

↓

调查蜡像，获得言弹“逆さ吊りの蜡人形”。

↓

调查插在蜡像上的刀，获得言弹“金箔の日本刀”。

↓

调查尸体旁的血迹。至此尸体周边区域调查完毕。

↓

调查里口の扉，获得言弹“美术教室の里扉”。

↓

与春川对话，获得言弹“美术教室の正面扉”和“王马のピッキング”。

↓

与白银对话，获得言弹“白银の证言”。

↓

离开超高校级の美术部の研究教室，前往超高校级の民俗学者の研究教室。

超高校级の民俗学者の研究教室

调查展示柜，更新言弹“金箔の日本刀”，获得言弹“笼犬村のかごのこ”。

↓

离开研究教室，前往4F的3个空房间里中央的那间。

空き部屋・中央

更新言弹“モノクマファイル3”，获得言弹“キ–ボのライト机能”。

↓

调查犬の木像，获得言弹“犬の木像”。

↓

调查白布，获得言弹“白い布”。

↓

调查魔法阵，获得言弹“真宫寺が描いた魔法阵”。

↓

调查被害者的尸体，进入尸体周边区域。调查尸体，获得言弹“即死でなかった被害者”。

↓

调查尸体脚部附近的地面，获得言弹“外れた床板”。

↓

调查铁笼，获得言弹“铁カゴ”。

↓

调查石头，获得言弹“目印の石”。至此尸体周边区域调查完毕。

↓

与真宫寺对话，获得言弹“降灵术中の物音”。

↓

调查房间左侧深处地板的空隙，获得言弹“部屋の隅の隙间”。

↓

以上步骤全部结束后，强制转移至地板下方区域。调查地面右侧的干いた血痕，获得言弹“床下の干いた血痕”，更新言弹“外れた床板”。

↓

调查干いた血痕上方的欠けている横木，获得言弹“床下の横木”。

↓

调查左侧镰刀，获得言弹“床下に落ちていたカマ”。

↓

调查最右侧的空洞。至此地板下方区域调查完毕。

↓

离开空房间时，获得言弹“血まみれの王马”。前往裁きの祠。

裁きの祠

调查中央黑白熊像，搜查部分结束，进入学级裁判。

学级裁判（前半）



不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	狱原	“成功した”	“尸者の书”
2	入间	“押し入って”	“白银の证言”

恐慌讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	王马（中央）	“生徒会メンバ–だけ”	“王马のピッキング”

分歧选项： 选择“美术教室の里扉”。

发掘想象

日本刀。

※记得回收隐藏黑白熊。

头脑飙车

顺序为“日本刀の柄”、“刀を蜡人形に刺した”、“回转させた”。

分歧选项： 选择“真宫寺、王马、最原、梦野”。

画面选择： 左侧墙壁裂口处正下方的地板细长空隙。

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	真宫寺	“犯人は床下で明かりを使っていた”	“部屋の隅の隙间”
1【里路线】	入间	“あの机能で床下を移动して”	“キ–ボのライト机能”谎言言弹化
2	狱原	“カゴを开けた瞬间”	“白い布”

反论热辩・真打

发言弱点	言刃
“中で座ってた”	“目印の石”

指明人物： 茶柱转子。

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	真宫寺	“余力を振り绞って”	“即死でなかった被害者”谎言言弹化
2	梦野	“何か落ちてきた”	“降灵术中の物音”

言弹提供： 选择“外れた床板”。

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	王马	“床板を踏み拔いた”	“床下の横木”

灵光乍现组字 Ver3.0

关键词为“シ–ソ–”。

分歧选项： 选择“铁カゴの底”。

学级裁判（后半）

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	狱原	“他の部屋にもあった”	“血涂れの王马”
1【里路线】	白银	“谁かに诱导された可能性もあるよね？”	“笼犬村のかごのこ”谎言言弹化

言弹提供： 选择“真宫寺が描いた魔法阵”。

指明人物： 真宫寺是清。

分歧选项： 选择“触觉”。

灵光乍现组字 Ver3.0

关键词为“しおでかいたまほうじん”。

画面选择： 魔法阵延长到画面角落的直线。

反论热辩・真打

发言弱点	言刃
“どちらもできなかった”	“白い布”

争球讨论

顺序为“真宫寺”、“アンジ–”、“研究教室”、“クロ”、“ル–ル”、“谜”。

言弹提供： 选择“床下の干いた血痕”。

分歧选项： 选择“降灵术前からあった”。

分歧选项： 选择“夜长アンジ–”。

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	入间	“お目当てはロウソク”	“尸者の书”

言弹提供： 选择“前头部の裂伤”。

反论热辩・真打

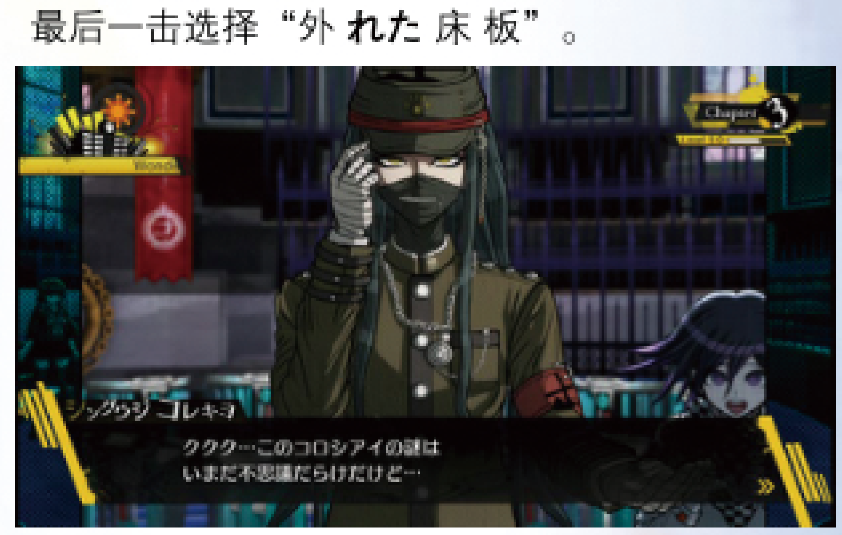
发言弱点	言刃
“どこにも证据はなかった”	“血涂れのガムテ–プ”

指明人物： 真宫寺是清。

分歧选项： 选择“夜长アンジ–”。

理论武装

最后一击选择“外 れた 床 板”。



高潮再现推理

页数	画格提示
1	床下の横木を切る
2	外れた床板
3	ガムテ–プを貼る
4	金箔の日本刀を抜く
5	赤松枫の蜡人形にブスリ
6	スライド锭にパチン
7	王马小吉のピッキング
8	梦野が拾ってきた小石
9	カマは暗杀向き
10	火を消す最原终一
11	盐で出来た道筋
12	木の床板を强く踏む
13	现场を荒らすみんなの足

体罚

剧情之后获得礼物No.136，Chapter 3结束。

Chapter 4

气だるき异世界を生かせ生きるだけ（非）日常篇

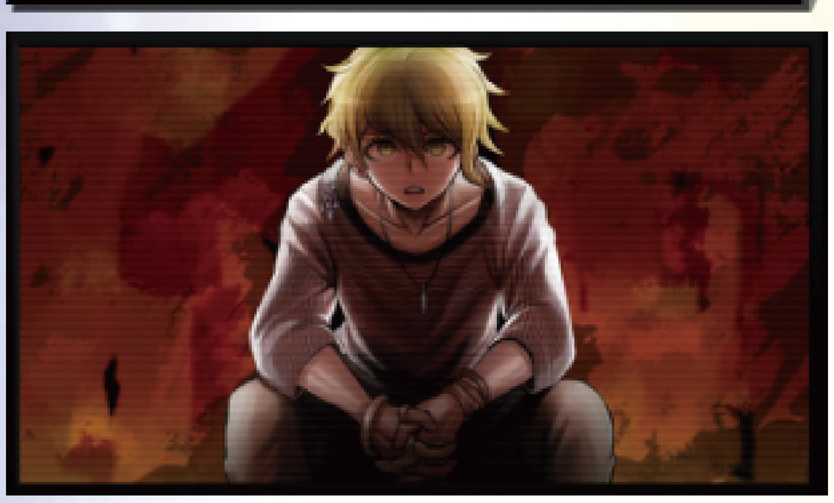
本章隐藏黑白熊位置

区域	场所	位置
校舍・2阶	吹き抜け廊下	两个研究教室之间的栏杆上
校舍・地下	地下廊下	楼梯左侧的桌子上
中庭	寄宿舍	绿色阶梯上
中庭	超高校级の合气道家の研究教室	入口左下角
学级裁判	–	第二次闪きアナグラム

本章自由行动时间黑白熊徽章高效率获得位置

场所	位置	大致数量
超高校级の发明家の研究教室	桌上器具和沙发	28
图书室	散落的书本	20
1F教室A	桌椅	37
仓库	正面各种用具	16
2F教室B	桌椅	37
2F教室C	桌椅	23
2F超高校级のピアニストの研究教室	乐谱架和坐台	9
5F超高校级のコスプレイヤ–の研究教室	各种摄影器材和椅子	18

第1日



探索

与前两章开篇类似，获得两件谜之道具后，要在学园内探索新的区域，同样是探索地图上标有“！”的位置。笔者将需要探索的区域以a和b来标注，以下为笔者的探索顺序，玩家亦可自行安排。探索途中注意回收黑白熊徽章。

↓

a.前往4F两个研究教室之间走廊凸出来的部分，调查空白的画卷，调查后选择“弘法の笔”开启新区域a——校舍5F区域。记得可以先回收2F的隐藏黑白熊。

↓

首先前往5F超高校级のコスプレイヤ–の研究教室。调查バ–のセット、撮影用のセット、作业场和巨大スタジオセット，最后与白银对话即可离开。研究教室里有黑白熊徽章不要错过。

↓

接下来前往5F超高校级の探偵の研究教室。调查书柜和药品棚后触发剧情，剧情后即可离开。研究教室里有黑白熊徽章不要错过。新区域a探索完毕。

↓

b.前往中庭大阶段前の广场，在超高校级の发明家の研究教室的广场路口处有一个红黑配色的方形物件，调查后选择“飞行石”，开启新设施b——超高校级のロボットの研究教室。

↓

进入超高校级のロボットの研究教室，与キ–ボ对话后发生剧情，新设施b探索完毕。

↓

以上步骤全部结束后，强制移动至食堂触发剧情。



自由行动

1.自由行动期间记得回收前4个隐藏黑白熊。

2.本次自由行动只能约会一次。

3.本次自由行动结束前一定要抽到礼物No.113“ダ–クベルト”。

探索

夜时间前往中庭触发剧情。

第2日

探索

离开自己房间前往食堂。自己房间有黑白熊徽章不要错过。如果玩家此时持有礼物No.113“ダ–クベルト”，可以与中庭的梦野对话触发特殊剧情，选择“はい”即可。注意不要直接用地图瞬移到校舍内，否则就出不来了。

↓

食堂剧情之后强制回到自己房间。之前如果触发了梦野的特殊剧情，接下来会自动触发该剧情，获得一张特殊CG。

自由行动

本次自由行动结束前一定要抽到礼物No.112“纯白の模拟刀”。

探索

夜时间前往中庭触发剧情。

第3日

探索

离开自己房间前往食堂。自己房间有黑白熊徽章不要错过。如果玩家此时持有礼物No.112“纯白の模拟刀”，可以与中庭的百田对话触发特殊剧情，选择“はい”即可。注意不要直接用地图瞬移到校舍内，否则就出不来了。这也是最后一次特殊剧情。

↓

食堂剧情之后强制回到自己房间。之前如果触发了百田的特殊剧情，接下来会自动触发该剧情，获得一张特殊CG。

自由行动

探索

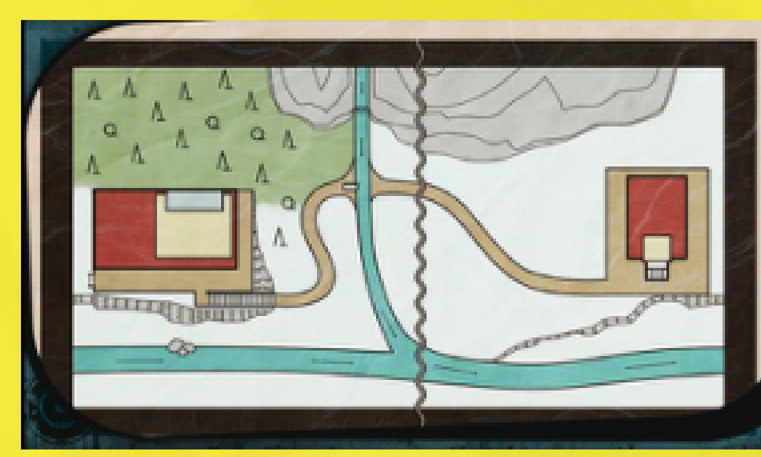
夜时间调查房门，之后前往4F的コンピュ–タル–ム。

↓

与入间对话，剧情后前往程序世界。

↓

程序世界中游戏方式变为RPG风格，玩家操控3D角色移动，×键位跑动，靠近角色或物件后按○键即可对话和调查。首先与入间对话，之后离开初始房间沙龙（サロン）。



↓

在玄关大厅调查墙上的地图。剧情后从楼梯前往屋顶。

↓

在屋顶调查仓库里的柜子，以及右侧的望远镜。操控望远镜看到东边的河川附近时触发剧情。

↓

接下来离开洋馆前往东边的教会。途中看到闪光的树木调查后能获得黑白熊徽章。

↓

调查河边的栈道，然后调查南边地面的看板，拾取后回到栈道处触发剧情。

↓

过桥后继续往东边前进进入教会。剧情后返回西边的洋馆。

↓

进入左侧的食堂，从食堂右上角进入厨房。剧情之后离开厨房回到玄关大厅，前往河

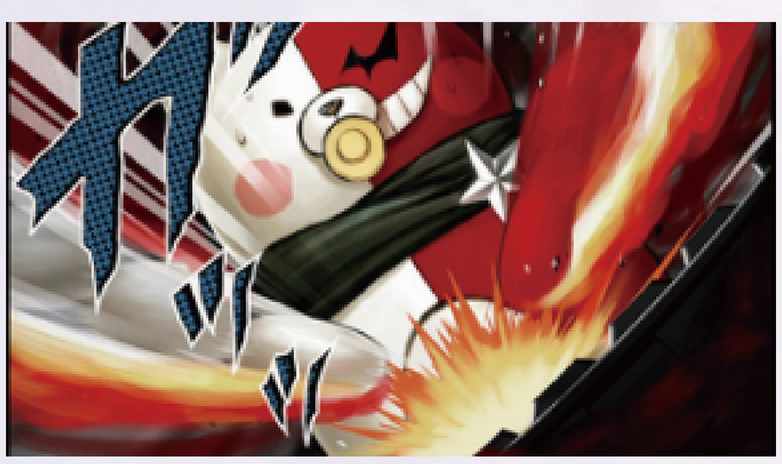
边栈道处。
↓
剧情之后返回沙龙，调查电话回到现实世界。
↓
剧情后发生杀人事件。

气だるき异世界を生かせ生きるだけ 非日常篇

搜查开始

コンピュ-タル-ム

获得言弹“モノクマファイル4”。
↓
调查被害者的尸体，获得言弹“被害者の死体”。
↓
调查桌上的装置，获得言弹“头に被る装置の仕样”。
↓
调查右侧沙发上小瓶，获得言弹“毒の小ビン”。
↓
与春川对话，获得言弹“コロシアイシミュレ-タ-”和“ログイン・ログアウトのログ”。
↓
与白银对话，获得言弹“白银の目击证言”和“大きな物音”。
↓
与梦野对话，获得言弹“教会侧の出来事”。
↓
与百田对话，获得言弹“百田のログアウト”。
↓
与狱原对话。
↓
以上步骤结束后，强制前往程序世界。



プログラム世界

调查洋馆内的地图，获得言弹“馆の见取り图”和“世界の见取り图”。
↓
离开洋馆时发生剧情，获得言弹“トイレットペ-パ-”。
↓
在栈桥处调查看板，获得言弹“桥に使った看板”。
↓
来到教会外围的右侧触发剧情。调查被害者的尸体，获得言弹“被害者のアバタ-”。
↓
调查地面的锤子，获得言弹“ハンマ-”。
↓
调查地面的手机，获得言弹“携带电话”。
↓
调查地面的木板，获得言弹“教会付近にあったスノコ”。
↓
与キ-ボ对话，获得言弹“被害者と王马の待ち合わせ”。
↓
以上步骤结束后，前往洋馆的屋顶。
↓
在屋顶调查仓库里的柜子，以及右侧的望远镜。之后与白银和キ-ボ对话即可结束调查。
↓
回到沙龙，调查电话返回现实世界。

コンピュ-タル-ム

获得言弹“サロンにいた王马”。
↓
与モノタロウ对话，更新言弹“被害者のアバタ-”，获得言弹“被害者が设置した壁”、“王马のアバタ-设定”和“アバタ-に关するエラ-”。前往裁きの祠。

裁きの祠

调查中央黑白熊像，搜查部分结束，进入学级裁判部分。



学级裁判（前半）

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	王马	“毒药で杀害”	“毒の小ビン”
1【里路线】	王马	“毒药で杀害”	“毒の小ビン”谎言言弹化

言弹提供：选择“コロシアイシミュレ-タ-”。

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	春川	“绞杀”	“被害者の死体”

言弹提供：选择“トイレットペ-パ-”。

反论热辩・真打

发言弱点	言刃
“破れちゃう”	“コロシアイシミュレ-タ-”

※注意不要让辩论得到发展。

分岐选项：选择“被害者”。

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	王马	“呼び出した相手を”	“被害者と王马の待ち合わせ”

分岐选项：选择“王马を杀そうとした”。

头脑飙车

顺序为“被害者”、“プログラム世界”、“伪装工作”。

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	百田	“毒は置けね-”	“ログイン・ログアウトのログ”

言弹提供：选择“携带电话”。

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	梦野	“ずっと教会付近にいた”	“白银の目击证言”
2	キ-ボ	“彼女しか使えない隐しル-ト”	“被害者が设置した壁”

反论热辩・真打

发言弱点	言刃
“被害者は物じゃねえ”	“被害者のアバタ-”

言弹提供：选择“大きな物音”。

发掘想象

河川与看板的图片。



头脑飙车

顺序为“太い川”、“教会侧”、“馆侧”、“逆流”。

言弹提供：选择“被害者が设置した壁”。
分岐选项：选择“川下と川上が系がっている”。



分歧选项： 选择“同じ1つの壁だから”。

灵光乍现组字 Ver3.0

关键词为“ループせかい”。

画面选择： 波浪线。

学级裁判（后半）

分歧选项： 选择“アバタ－と壁がぶつかった音”。

灵光乍现组字 Ver3.0

关键词为“すべりだい”。

※记得回收隐藏黑白熊。

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	百田	“そんな道具はなかった”	“教会付近にあったスノコ”
1【里路线】	百田	“そんな道具はなかった”	“桥に使った看板”谎言言弹化

指明人物： 王马小吉。

发掘想象

“ていうか…”的对话框。

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	王马	“ずっとサロンにいた”	“サロンにいた王马”谎言言弹化
2	百田	“かまわず締め続ける”	“王马のアバタ－设定”

争球讨论

顺序为“犯人”、“优しい人”、“屋上”、“玄关ホール”、“モノクマ”、“王马”、“入间”。

分歧选项： 选择“プログラム世界からログアウトした后”。

言弹提供： 选择“アバタ－に关するエラ－”。

灵光乍现组字 Ver3.0

关键词为“きおくそうしつ”。

恐慌讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	百田（右侧）	“起きてね－”	“头に被る装置の仕样”

※需要对中央狱原的大音量发言进行灭音。

分歧选项： 选择“犯行现场に行けないから”。

分歧选项： 选择“ログアウトしていたから”。

分歧选项： 选择“お互いがアリバイの证人”。

分歧选项： 选择“被害者を杀せなかった”。

指明人物： 狱原ゴン太。

理论武装

最后一击选择“馆の外に 落ちてた トイレットペ－パ－”。

画面选择： 望远镜。

高潮再现推理

页数	画格提示
1	青のコ－ドを右に 赤のコ－ドを左に
2	毒药の小ビン
3	プログラム世界の地图
5	看板を川にポイ
6	“外の世界の秘密”を探す百田解斗
	“外の世界の秘密”を探す最原终一
	“外の世界の秘密”を探す白银つみぎ
	“外の世界の秘密”を探す犯人
7	携带电话を取り出す
8	ログアウトする百田解斗
	ハンマ－を隐し持つ
9	绝对に千切れないトイレットペ－パ－
10	ソリみたいなスノコ
12	望远镜の支柱とトイレットペ－パ－

体罚

剧情之后获得礼物No.137，Chapter 4结束。

Chapter 5

爱も青春もない旅立ち（非）日常篇

本章隐藏黑白熊位置

区域	场所	位置
校舍·5阶	列柱廊下前	超高校级の探偵の研究教室前方地面
校舍·5阶	超高校级のコスプレイヤ－の研究教室	左边摄影棚的顶部
校舍·4阶	鸟居	楼梯前其中一尊石像头上
中庭	超高校级のロボットの研究教室	中央地面
学级裁判中	–	ブレインドライブ的第二组

本章自由行动时间黑白熊徽章高效率获得位置

场所	位置	大致数量
超高校级の发明家の研究教室	桌上器具和沙发	28
图书室	散落的书本	20
1F教室A	桌椅	37
仓库	正面各种用具	16
2F教室B	桌椅	37
2F教室C	桌椅	23
2F超高校级のピアニストの研究教室	乐谱架和坐台	9
5F超高校级のコスプレイヤ－の研究教室	各种摄影器材和椅子	18

第1日

探索

与前三章开篇类似，获得两件谜之道具后，要在学园内探索新的区域，同样是探索地图上标有“！”的位置。笔者将需要探索的区域以a和b来标注，以下为笔者的探索顺序，玩家亦可自行安排。探索途中注意回收黑白熊徽章。

↓

首先前往5F，在超高校级の探偵の研究教室的旁边，有一扇豪华な装饰の扉，调查后选择“事实上最后の键”，开启新设施——超高校级の？？？の研究教室，不过无法进入。超高校级の探偵の研究教室前面走廊区域有一只隐藏黑白熊记得回收。

↓

a. 前往1F体育馆への廊下，在三个同伴汇集的地方有一扇黑白格子相间的门，调查后选择“事实上最后の键”，开启新区域a的校舍·螺旋阶段，尽头有新设施超高校级の宇宙飞行士の研究教室。

↓

进入研究教室，调查コックピット后即可离开。研究教室里有黑白熊徽章不要错过。新区域a探索完毕。

↓

b. 前往中庭大阶段前の广场，在超高校级の发明家の研究教室右侧有一道巨大的机械门，门的旁边有一个插钥匙的装置，调查后选择“本当に最后の键”，然后再调查一次巨大机械门，即可开启新区域b的サイバ－な中庭。

↓

一路前进至最深处，遇到电力护罩后触发剧情，进入新设施——エグイサル格纳库。

↓

调查深处的蓝色房门、右侧的プレス机和涂装する机械后即可离开。新区域b探索完毕。

↓

完成以上步骤后触发召集的剧情，前往食堂。

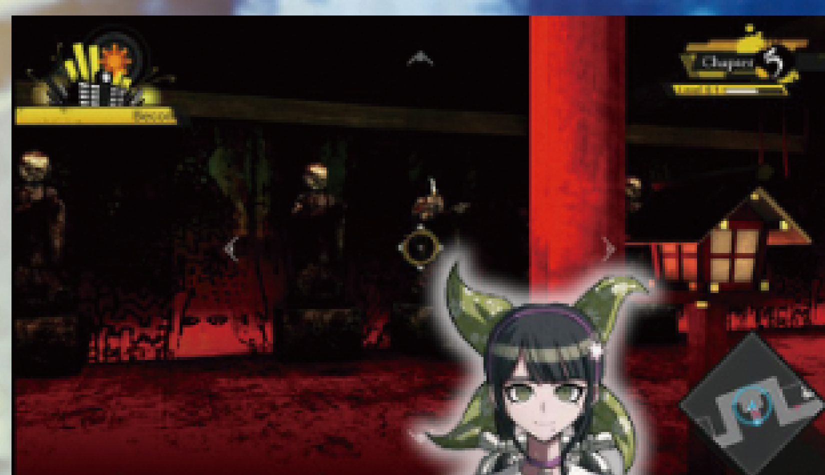
↓

与食堂的白银对话，之后强制回到自己的房间。

自由行动

1.自由行动期间记得回收前4个隐藏黑白熊。

2.因为剧情上的原因，王马和百田无法约会。



探索

夜时间调查房门触发剧情。接下来前往4F的超高校级のASZの研究教室。



第2日

探索

前往食堂，与百田对话触发剧情。

自由行动

1.因为剧情上的原因，王马和百田无法约会。
2.这是本章最后的一次自由行动时间。

探索

前往体育馆。剧情后调查台车上的锤子触发剧情。

↓

接下来前往久别的地下道の始まり，再次挑战迷你游戏“绝望のデスロ-ド”。这次挑战过程中按下○键可以破坏陷阱，例如攻击炸弹可以将其打飞，攻击陷阱前的蓝色方块可以让陷阱失效。有牢笼连续下落的地方，只要一步不停冲过去即可（直接攻击下落的牢笼也可以）。无论失败多少次都能重新挑战，请玩家不要急躁，慢慢努力前进。

↓

到达终点后来到新场景，调查门前的操作パネル触发剧情。

↓

剧情之后与在场全员对话。

第4日

探索

调查房门，之后前往食堂。

↓

与春川对话，剧情后再次与春川对话。

↓

强制回到自己房间后，前往サイバ-な中庭。

↓

来到格纳库门前，剧情返回前面转角的通道，调查绿色的发光窗口。

第5日

探索

前往食堂。

↓

剧情之后前往サイバ-な中庭。

↓

来到格纳库门前，调查操作パネル。

↓

剧情后发生杀人事件。

爱も青春もない旅立ち 非日常篇

搜查开始

エグイサル格納庫

获得言弹“モノクマファイル5”。

↓

调查蓝色的プレス机の操作パネル，获得言弹“プレス机”和“プレス机の安全装置”。

↓

调查冲压机外侧的衣袖，获得言弹“百田の制服”。

↓

调查エグイサルグリ-ン，获得言弹“电子ロックされたハッチ”。

↓

调查地面的血迹，获得言弹“引きずられたような血痕”。

↓

调查トイレ，进入厕所区域。

↓

调查厕所地面的血迹，获得言弹“トイレの血痕”。

↓

调查地面的箭矢，获得言弹“3本の矢”。

↓

调查地面的十字弓，获得言弹“クロスボウ”。

↓

调查地面的瓶子，获得言弹“空っぽの小ビン”。

↓

调查地面的黑色行李包，获得言弹“黒い大きなケ-ス”。

↓

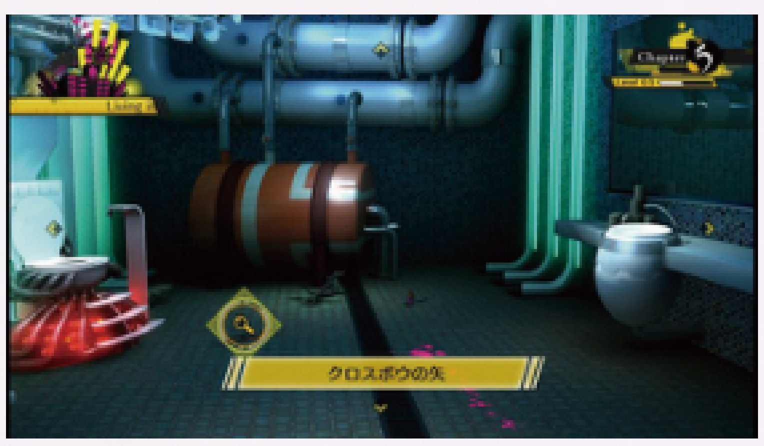
调查窗户，获得言弹“トイレの窗”。

↓

离开厕所区域，回到格纳库。调查エグイサルレッド。

↓

以上步骤完成后，离开格纳库。



サイバ-な中庭

与キ-ボ对话，获得言弹“キ-ボの证言”。

↓

调查格纳库的卷帘门，获得言弹“エレクトボム”。

↓

调查卷帘门的操作パネル，获得言弹“格納库の正面シャッタ-”。

↓

调查通道侧连接厕所的窗户。

↓

在之前巨大机器人集结的位置，调查地面的粉色锤子，获得言弹“使用済みのハンマ-”和“モノクマを守っていたエグイサル”。

↓

前往3F的超高校级のASZの研究教室。

超高校级のASZの研究教室

调查右侧的黑色行李包，更新言弹“クロスボウ”。

↓

前往5F的超高校级の探偵の研究教室。

超高校级の探偵の研究教室

调查药品棚，获得言弹“毒药”。

↓

调查桌上的小瓶。接下来回到格纳库。

エグイサル格納库

进入厕所区域，调查马桶上新出现的物件，获得言弹“王马の服”。

↓

回到格纳库，与白银对话，获得言弹“消えた王马”。前往裁きの祠。

裁きの祠

调查中央黑白熊像，搜查部分结束，进入学级裁判部分。

学级裁判（前半）

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	春川	“1つもない”	“王马の服”

分歧选项： 选择“服の袖”。

反论热辩・真打

发言弱点	言刃
“腕を通してなかった”	“百田の制服”

※获得言弹“死体映像”。

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	梦野	“プレスして杀された”	“プレス机の安全装置”
1【里路线】	梦野	“プレスして杀された”	“死体映像”谎言言弹化

言弹提供： 选择“ひきずられたような血痕”。

画面选择： 袖子上的洞。

言弹提供： 选择“クロスボウ”。

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	春川	“格納库に入らないと无理”	“トイレの窗”

恐慌讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	梦野（右上）	“手ぶらで行って”	“キ-ボの证言”

※需要对左侧角色的大音量发言进行灭音。

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	春川	"使っておらん"	"クロスボウ"

分歧选项：选择"百田解斗"。
言弹提供：选择"王马の服"。
分歧选项：选择"百田解斗"。

争球讨论

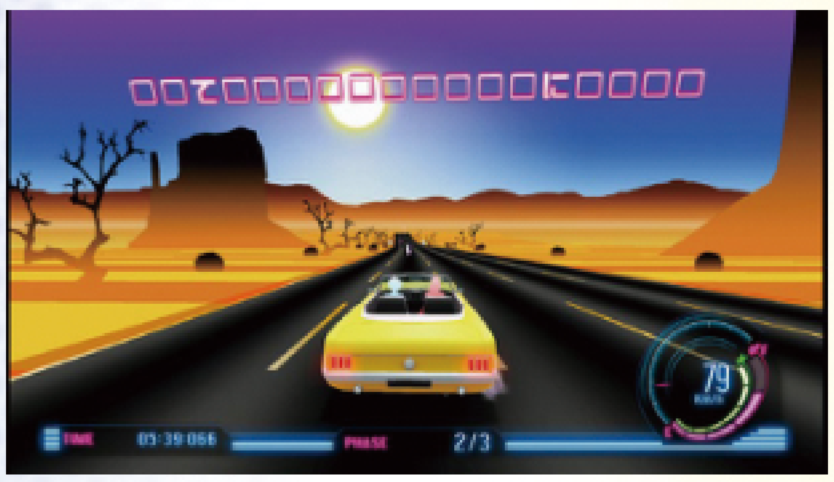
顺序为"エグイサル"、"ケガ"、"プレス"、"矢の伤"、"首谋者"、"生きてる"。

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	梦野	"たった一本の矢"	"3本の矢"

头脑飙车

顺序为"1本"、"ない"、"第三者"。
※在第二组的组字过程中会出现隐藏黑白熊，注意等回收之后再完成组字。



灵光乍现组字 Ver3.0

关键词为"エグイサル"。

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	キーボ	"全てのハンマーが充电中"	"使用済みのハンマー"
1【里路线】	春川	"乗り込むのは无理"	"电子ロックされたハッチ"谎言言弹化

指明人物：春川魔姬。

反论热辩・真打

发言弱点	言刃
"致命伤にならない"	"毒药"

分歧选项：选择"生き残ったみんなの命"。

学级裁判（后半）

分歧选项：选择"操作パネルの伤について"。

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	キーボ	"100%作动する"	"エレクトボム"

分歧选项：选择"プレス机の安全装置の解除"。
分歧选项：选择"被害者の死因"。
言弹提供：选择"プレス机"。
分歧选项：选择"判断は付かない"。
※此刻会进入一次投票时间，但不管选谁都没关系，触发剧情后继续学级裁判。
分歧选项：选择"见张っていた"。
言弹提供：选择"死体映像"。

灵光乍现组字 Ver3.0

关键词为"ひがいしゃ"。

不间断讨论

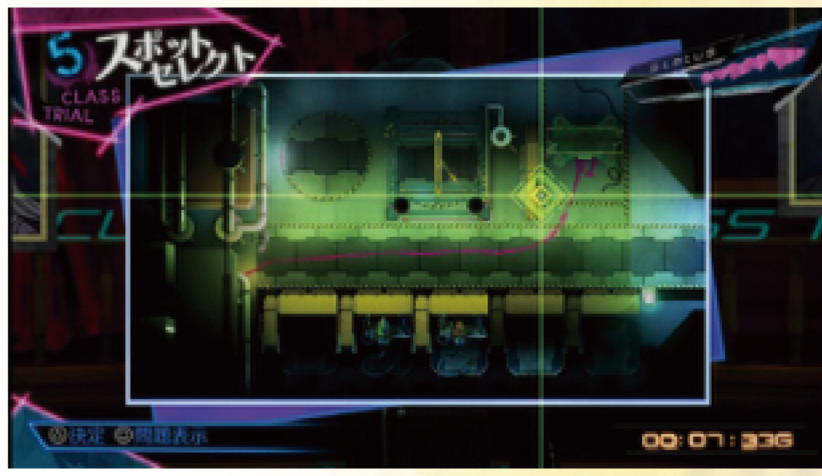
顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	キーボ	"プレス机が一瞬止まった"	"プレス机"

发掘想象

冲压机的三键操作板。

发掘想象

摄像机。
画面选择：右侧黄色桥上黑色操作板附近。
分歧选项：选择"格纳库にいる2人"。



灵光乍现组字 Ver3.0

关键词为"ひがいしゃのきょうりょく"。
指明人物：最初被认为是被害者的角色。

理论武装

最后一击选择"饮んだフリ"。

高潮再现推理

页数	画格提示
1	クロスボウを組み立てる
2	エグイサルに一击！
3	王马の右腕にグサリ
4	エグイサル格纳库に立つ
5	王马の背中にグサリ
6	犯人の左手にグサリ
7	この世にひとつの解毒药
8	エレクトボムウ！
9	药を饮みなさい…
10	3本の矢 血痕の道
11	プレス机の上の犯人
12	プレス机の上の王马
13	流れる王马の服

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	モノクマ	"死んだのは王马くんで"	"消えた王马"谎言言弹化

体罚

剧情之后获得礼物No.138，Chapter 5结束。

Chapter 6

さよならダンガンロンパ

本章隐藏黑白熊位置

区域	场所	位置
校舍・1阶	走廊	初始地点（玄关大厅）正对面障碍物的背后，可以从右侧的通路绕过去，UFO形状
中庭	泳池与里庭之间的通道	左侧草坪上坐着火箭在飞
校舍・5阶	走廊	通往5F的楼梯的扶手上（刚上5F立刻就能看到），正在走动
校舍・1阶	螺旋阶段	5F的高度时中央的柱子上，正在跳动
学级裁判中	–	发掘イマジネ–ション

搜查开始

本章没有日常篇，一上来就是搜查部分。同时这次搜查跟之前的搜查也有些不同，画面上方出现时限条，右上方还会出现数字。

时限条会根据玩家调查物件的次数而逐渐消耗，消耗完毕时就会Game Over（什么都不做时也会慢慢消耗）。不过即使Game Over也可以从刚才的场景再度挑战，再度挑战时时限条也会相应提升一些，因此也不用太过在意（不如说为了收集影像，应该故意Game Over一次）。总之正确的闯关方式就是只调查必要的物件，减少无谓的调查。

右上角的数字为主人公与其他成员的"羁绊"，随着主人公调查的进行，与其他同伴展开对话，就能提升这个数字。而玩家在本章的调查中，用机关射击可以打飞耐久值在这个羁绊数值以下的障碍物，扩展调查的区域。

校舍・1阶



进入正面被炸开的通道。进入前记得回收第1个隐藏黑白熊。

↓

打飞通道中耐久值为0的障碍物，到尽头进入超高校级の总统の研究教室。

超高校级の总统の研究教室

调查场景左侧地上的书，获得言弹"希望ケ峰学园公式资料集"。羁绊数值由0提升为1，这样就可以打飞耐久值1的障碍物。

↓

接下来原路返回，目标是寄宿舍里王马的房间。回到玄关大厅打飞门口耐久值1的障碍物，即可进入中庭。

王马房间

调查床上的平板电脑，获得言弹"王马の动机ビデオ"。

↓

与春川对话，获得言弹"コロシアイについて"。

↓

调查右侧的纸箱和左侧的证



据品。以上步骤结束后触发剧情，离开房间，前往里庭。进入里庭前记得顺路回收第2个隐藏黑白熊。

里庭

调查左侧管道旁边、墙上的小字，获得言弹“2つの谜の文字”。

↓

剧情后与キ-ボ对话，获得特定道具。之后遇到敌人时，长按○键蓄满力即可将敌人排除掉。现在的目标是前往校舍5F的超高校级の？？？の研究教室。

校舍

在1F和4F都需要使用特定道具将敌人排除掉才能顺利前进。刚刚上到5F后，注意回收第3个隐藏黑白熊。

↓

调查超高校级の？？？の研究教室的教室门后进入。

超高校级の？？？の研究教室



调查中央的巨大金库，需要解谜来打开金库。与梦野对话会逐渐获得解谜的提示，不过也会让时限条不断前进。其实解谜的提示就在之前收集到的言弹“2つの谜の文字”之中，提示为“いは うま”、“ろは ふたご”。也就是说イ的转盘答案为马（うま），ロ的转盘答案为双子座（ふたご）。转动两个摇杆即可转动转盘。

↓

打开金库后获得U盘，再调查桌上的电脑，获得言弹“天海のメッセ-ジビデオ”。

↓

羁绊数值由1提升为2，这样就可以打飞耐久值2的障碍物。离开研究教室后发生剧情，接下来要前往校舍6F。原路返回1F，从体育馆附近过去，当心1F走廊上的敌人。

↓

在螺旋阶梯区域上楼途中记得回收第4个隐藏黑白熊。进入超高校级の宇宙飞行士の研究教室，调查右侧空洞。

冷冻睡眠室



调查桌上的文件，获得言弹“ゴフェル计画参加者リスト”。

↓

羁绊数值由2提升为3，这样就可以打飞耐久值3的障碍物。接下来要前往图书室，穿过1F玄关大厅时有敌人出没。

图书室

与春川对话，获得言弹“吸い込み式虫取り机”。

↓

与梦野对话。之后调查仕挂け本棚，再调查新出现的隐し部屋后进入。

隐し部屋

调查中央的红布，之后与黑白熊对话，获得言弹“マザ-モノクマ”。

↓

调查桌上的平板电脑，获得言弹“生存者特典のモノパッド”。

↓

调查垃圾桶，获得言弹“ピンク色の纤维が付いた炮丸”。

↓

调查右侧半坏したドア，获得言弹“图书室の隐し扉”。

↓

与梦野对话，获得言弹“首谋者の手挂かり”。

↓

离开隐し部屋后，再次调查隐し部屋，剧情后羁绊数值由3提升为4，这样就可以打飞耐久值4的障碍物。接下来要前往2F的教室C。

教室C

打飞中央堆积起来的桌椅，调查中央的机器。

↓

首先选择屏幕上最下方一项，接下来选择第一项，最后选择“はい”。

↓

调查左侧的柜子，获得言弹“思い出しライトの设定”，更新言弹“首谋者の手挂かり”。

↓

与梦野对话，接下来前往校舍1F的女厕所前，再次与梦野对话，然后进入女厕所。

女子トイレ

调查左侧的用具柜，进入一段隐藏通路，即可回到隐藏房间，获得言弹“隐し部屋の隐し通路”。

隐し部屋

与黑白熊对话，然后与梦野对话。

↓

原来返回女厕所，获得言弹“天海の死ぬ直前の写真”。接下来前往中庭。

中庭

剧情之后前往裁きの祠。

裁きの祠

与キ-ボ对话，获得言弹“6体目のモノクマ-ズ”。

↓

调查中央黑白熊像，搜查部分结束，进入学级裁判部分。

学级裁判

分歧选项：选择“过去の事件の裁判をやり直す”。

分歧选项：选择“超高校级の生存者”。

分歧选项：选择“生存者特典”。

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	モノクマ	“天海クンだけ”	“生存者特典のモノパッド”

反论热辩·真打

发言弱点	言刃
“生存者特典は持って来てなかった”	“天海の死ぬ直前の写真”

头脑飙车

顺序为“2つ”、“生存者特典のモノパッド”、“隐し部屋”、“首谋者”。

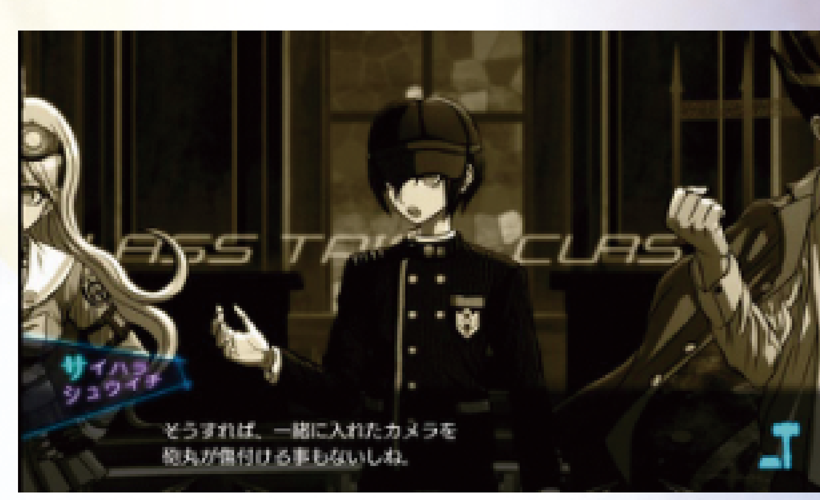
不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	モノダム	“图书室ノ样子ガワカラナイ”	“6体目のモノクマ-ズ”

分歧选项：选择“首谋者”。

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	モノファニ-	“赤松さんが持っていた物”	“ピンク色の纤维がついた炮丸”



分歧选项：选择“首谋者が持ち去った”。

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	梦野	“17人目が首谋者”	“首谋者の手がかり”

分歧选项：选择“コロシアイ参加者の谁か”。

分歧选项：选择“天海杀害时のアリバイ”。

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	白银	“天海君を杀すことはできない”	“隐し部屋の隐し通路”

反论热辩·真打

发言弱点	言刃
“首谋者って证据はない”	“マザ-モノクマの声纹认证”

指明人物：从主人公位置向右移动准星，到达的第二个生存者。

高潮再现推理

页数	画格提示
1	食堂にいたメンバ–达
2	走る最原
3	カメラに近寄る天海
4	天海の头上の上に…！
5	ひょっこり首谋者
6	生存者特典
8	炮丸は燃えないゴミ？
	トイレと言えば隐し通路

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	梦野	“たった一人の女子高生”	“希望ヶ峰学园公式资料集”
2	春川	“超高校级の绝望によって”	“希望ヶ峰学园公式资料集”
3	キ–ボ	“才能ある生徒の募集”	“希望ヶ峰学园公式资料集”

言弹提供：选择“王马の动机ビデオ”。

灵光乍现组字 Ver3.0

关键词为“うえつける”。

分歧选项：选择“フィクションの存在”。

灵光乍现组字 Ver3.0

关键词为“53”。

发掘想象

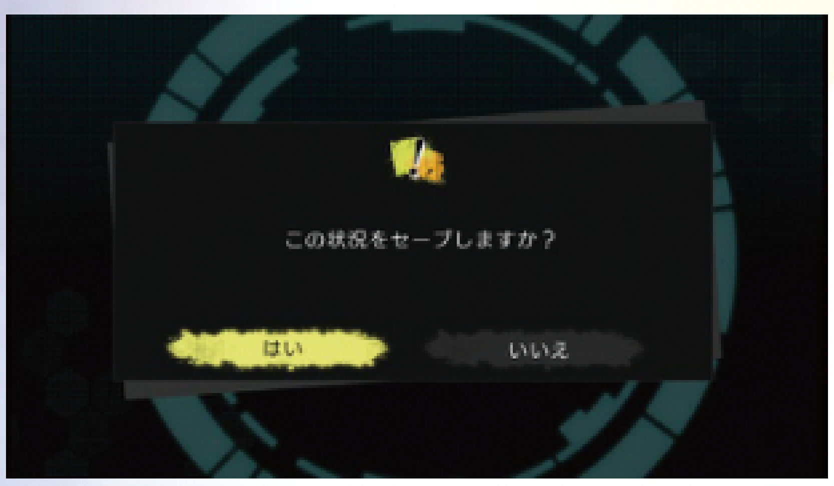
带有红色部分的图案。

※记得回收隐藏黑白熊。

分歧选项：选择“フィクションの存在”。

分歧选项：选择“普通の一般人”。

※此时进入BAD END，学级裁判中断，系统会提示是否需要存档。如果选择“はい”存档的话，就会回到标题画面，继续选择“ツヅキカラ”也只会返回BAD END界面（当然可以重新选择）。正确答案是仔细观看选择前的文本提示，选择“いいえ”，等待文字变化后选择“はい”。



分歧选项：选择“视听者のアンケ–ト”。

※获得言弹“希望”。

恐慌讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	全员	全部发言弱点	“希望”

※必须在一次轮回中全部击破。

反论热辩・真打

发言弱点	言刃
“绝望”	“希望”

分歧选项：选择“次のコロシアイに参加する”。

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	最后发言的角色	“希望”	“希望”谎言言弹化

不间断讨论

※获得言弹“命を使う”

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	最后发言的角色	“外の世界と战う”	“命を使う”
2	最后发言的角色	“XXXを终わらせる”	“命を使う”
3	等待时间结束		

灵光乍现组字 Ver3.0

等待时间结束。

头脑飙车

等待时间结束。

分歧选项：等待时间结束。

理论武装

最后一击选择“フィクション だって、 変えられ るんだ！”。

最后一击选择“コロシアイ なんて、 间违って いるんだ！”。

最后一击选择“无驮 じゃない、 命を 使うんだ！”。

最后一击选择“みんなの 手で、 XXX を终わらせるんだ！”。

投票：不做任何操作等待时间结束。

体罚

剧情之后开始播放Staff Roll，并获得电子学生手册的一个配色氛围，以及礼物No.139、129、131、140，可留下通关存档。Chapter 6结束。之后会暂时返回标题画面，不过立刻会进入EPILOGUE，玩家千万不要关机或走开。

EPILOGUE

みんなのコロシアイ修了式

剧情结束后游戏正式通关。读取通关存档回到主菜单后，解锁“超高校级の才能育成计画”和“ダンガン红鲑团”模式，EXTRA模式解锁“ア–トワ–クギャラリ–”。

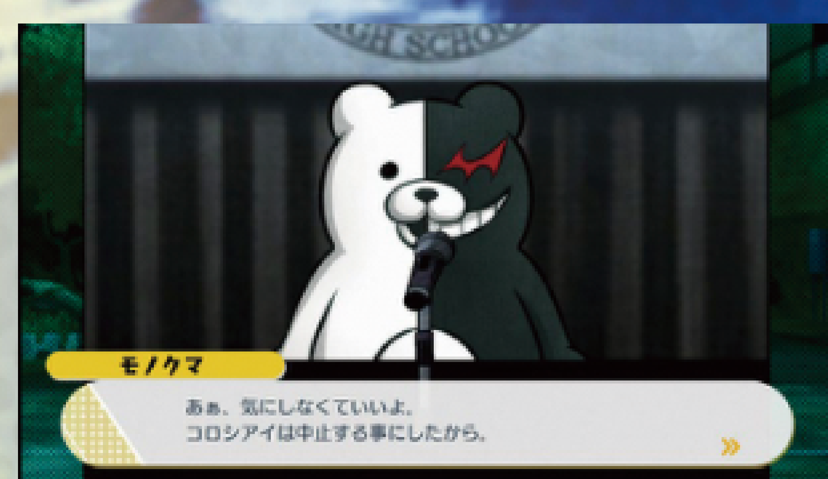


枪弹红鲑团

（ダンガン红鲑团）

本模式是秉承正篇的开场设定，不过黑白熊的目的从让大家自相残杀，变成了让大家交朋友。玩家要在中庭强制渡过10天，与同伴约会，将特定角色的相亲相爱度（ラブラブ度）提升到MAX（10）的状态，然后迎来个人结局。当全员的相亲相爱度都在MAX状态下迎来结束最终日，那么就能迎来真结局。看过真结局之后，全员的相亲相爱度就会回到初始状态。

简单来说，红鲑团模式就是将之前作品的学园/海岛模式的班级目标项目剔除掉，仅仅用来快速收集羁绊碎片，以及回收角色友好度事件的模式。当然特定的结局也很有一看的价值。游戏的基本流程是“自由行动部分与同伴交流提升亲密度→夜时间前往赌场换取约会券（デ–トチケット）→利用约会券与亲密度达到5的同伴约会，继续提升之后的相亲相爱度→10天与相亲相爱度登顶的角色发生结局”。下面来看看具体的细节设定。



坏结局、真结局与个人结局

坏结局：如果第10天的全部自由时间结束时，玩家还没能与任意角色达成MAX相亲相爱度，那么就会进入坏结局，存档后再读档就能继承之前状况再来一次10天。

个人结局：与任意角色达成MAX相亲相爱度，第10天的全部自由时间结束后与其对话就能迎来个人结局。个人结局中也会发生选项，不过直到选到正确的选项为止都可以重来，因此大家不妨全部看看。初次达成个人结局后，能够获得电子学生手册的一套氛围配色。

真结局：全员的相亲相爱度都在MAX状态下迎来结束最终日，那么就能迎来真结局。真结局后也能继续观看个人结局。在看过真结局之后，可以选择让全员的相亲相爱度归零后重新开始游戏。

自由行动

这里与正篇中的自由行动部分基本相同，不过玩家不能选择休息，必须找一名角色共度时光。想与其他角色一起行动时，只要走到她跟前与其对话，选择“一绪にすごす”即可。这里会继承玩家在正篇中与该角色发展的羁绊进度，同样通过送礼可以提升亲密度，习得技能与获得技能点数，最终完成通讯录的所有页面情报。

在赌场中可换取礼物“モノナミンV3”，持有该礼物的情况下，可以将每天的自由行动次数由2次变为3次。不过是否使用不能由玩家选择，因此在不需要交流的情况下，不要更换太多的モノナミンV3。另外在黑白熊处可以查看所有角色当前的亲密度/相亲相爱度。

约会事件

与亲密度达到MAX（5）的角色对话时，就可以选择“デートに诱う”，前往五个特定的地点，触发特殊的约会事件（也有可约会角色跑来邀约主人公的情况，这样就不用消耗时间和约会券）。在约会事件中，每个角色在每个场所都会随机在三组话题中抽出一组供玩家选择。每组话题中都有三个选项，而对象对这三个选项所表现的相亲相爱度各有不同。选择正确的话题选项，就能提升相亲相爱度。相亲相爱度累积至一定程度后，就会在黑白熊那里查阅的界面下以加一颗桃心的方式表现出来。

每个角色对于话题的相亲相爱度共分四个等级，可以从对话结束后主人公的独白中判断出来。最高等级时独白是“**よし、すごく乐しんでもらえたみたいだ**”，而最低等级的独白是“**氛围气は最悪だ**”。话题相亲相爱度越高，越容易累积角色对主人公的总相亲相爱度。因此游戏时应该只以最高相亲相爱度话题为目标，这是最有效率的。

但是话题选择时还需要注意几个要点：一、3组话题是随机抽取，但是根据约会场所和话题的组合，不一定会出现最高等级的相亲相爱度答案；二、某些角色在约会中阴晴不定，迎合其特点的话题未必就能提升相亲相爱度。好在即使选择的话题惹他不高兴了，总相亲相爱度也是不会下降的。每个角色在每个场所的最高相亲相爱度话题选项在下文有详细刊载，欢迎大家查阅。

心防突破（ココロンパ）

在约会事件中，将会随机触发“心防突破”事件。这个事件模拟了正篇中的“不间断讨论”环节，玩家事先会得到“肯定”（こうてい）和“否定”（ひてい）两颗言弹，选择其一对角色发言中的两处弱点之一发射，即可完成该事件。根据言弹选择与攻击弱点的组合，也会给对象带来上文所述的四个等级的相亲相爱度变动。不过有些正确答案仅从字面上难以判断，玩家同样可以查阅后文给出的详细刊载。与约会事件不同，心防突破必定会出现最高等级的相亲相爱度答案。



约会事件最高相亲相爱度选项

百田解斗

场所	最高相亲相爱度选项		
AVルーム	アスリート	アクション映画	映像よりも
食堂	料理	冷蔵庫	食后は寝る
图书室	漫画	勉强しようか	惑星の
体育馆	筋トレ	バスケ	イメージトレーニング
中庭	外の空気	日向ぼっこ	早く外に
突破心防	助手に弱音を吐くなんて←ひてい		
ED	コミュニケーション能力		

星龙马

场所	最高相亲相爱度选项		
AVルーム	テニス	アニメ映画	眠く
食堂	お果子	ティータイム	食后は绿茶
图书室	漫画	本を书こう	–
体育馆	体	まずは准备运动	筋トレ
中庭	外の空気	散步でも	ここにも
突破心防	大事に育てられている←こうてい		
ED	舍てた物を拾いに行く		

天海兰太郎

场所	最高相亲相爱度选项		
AVルーム	冒险家	アクション映画	映像よりも
食堂	料理	ティータイム	食后は寝る
图书室	漫画	眠く	景色の写真集
体育馆	扫除	まずは准备运动	筋トレ
中庭	外の空気	いい景色だね	早く外に
突破心防	思い出したくない才能←ひてい		
ED	妹を探す方		

狱原ゴン太

场所	最高相亲相爱度选项		
AVルーム	虫さん	アクション映画	映像よりも
食堂	料理	冷蔵庫	食后は运动
图书室	漫画	眠く	–
体育馆	体	まずは准备运动	おいかけっこ
中庭	筋トレ	虫さん	散步でも
突破心防	头も良くないといけない←ひてい		
ED	本当の家族に山の家族を认めてもらう		

王马小吉

场所	最高相亲相爱度选项		
AVルーム	警察	コメディー映画	パッケージ
食堂	生ゴミ	ティータイム	食后はムラムラ
图书室	えっちな本	勉强しようか	片付けようか
体育馆	体	まずは脱いで	ドッジボール
中庭	外の空気	日向ぼっこ	ずっとここに
突破心防	嘘を大好きになってもらおう！←こうてい		
ED	约束なんかしてないよね？		

真宫寺是清

场所	最高相亲相爱度选项		
AVルーム	虫さん	ヒューマンドラマ	映像よりも
食堂	料理	断食	食后はムラムラ
图书室	えっちな本	勉强しようか	本でタワー
体育馆	扫除	まずは准备运动	审判
中庭	外の空気	散步でも	早く外に
突破心防	民俗学について←こうてい		
ED	全国を一绪に巡る		

キーボ

场所	最高相亲相爱度选项		
AVルーム	ロボット	アニメ映画	仆らを映像に
食堂	お果子	ダラダラ	食后は运动
图书室	漫画	埃っぽいね	本を书こうか
体育馆	演剧	まずは准备运动	–
中庭	外の空気	いい景色だね	キャッチボール
突破心防	本当の事は博士にしかわからない←ひてい		
ED	キーボの设定について		

东条斩美

场所	最高相亲相爱度选项		
AVルーム	小说家	アクション映画	ビデオラック
食堂	料理	ティータイム	食后は寝る
图书室	漫画	眠く	メイドの本
体育馆	体を动かす	バスケ	ドッジボール
中庭	外の空気	日向ぼっこ	早く外に
突破心防	考えても仕方ない←ひてい		
ED	灭私奉公		

梦野秘密子

场所	最高相亲相爱度选项		
AVルーム	アスリート	アニメ映画	パッケージ
食堂	何か饮もうか	冷蔵庫	食后は寝る
图书室	えっちな本	勉强でも	魔导书
体育馆	疲れちゃったね	まずは准备运动	燃やし
中庭	外の空気	いい景色だね	早く外に
突破心防	本气でマジックだと思っている←ひてい		
ED	梦野さんとまた共演する为に、隠れて修行中		

热门攻略

攻略透解

新枪弹辩驳V3 大家的自相残杀新学期

春川魔姫			
场所	最高相亲相爱度选项		
AVルーム	アスリート	コメディー映画	パッケージ
食堂	料理	ティータイム	食后は运动
图书室	漫画	绘本でも	小说でも
体育馆	扫除	まずは筋トレ	ドッジボール
中庭	ランニング	いい景色だね	ずっとここに
突破心防	恨んでる←ひてい		
ED	探偵として顽张る		

茶柱转子			
场所	最高相亲相爱度选项		
AVルーム	格斗家	アニメ映画	映像よりも
食堂	お果子	ティータイム	食后は运动
图书室	漫画	眠く	格斗技
体育馆	扫除	まずは准备运动	ドッジボール
中庭	外の空气	日向ぼっこ	シャボン玉
突破心防	战うしかない←こうてい		
ED	师匠も男死だという事		

白银つむぎ			
场所	最高相亲相爱度选项		
AVルーム	アニメ制作	アニメ映画	眠くなりそう
食堂	料理	ティータイム	食后は运动
图书室	漫画	勉强しよう	叫びたく
体育馆	体	バスケ	イメージトレーニング
中庭	室内	とりあえず踊ろうか	ずっとここに
突破心防	カナタでよかった←こうてい		
ED	朝のヒーローアニメのコスプレ		

夜长アンジー			
场所	最高相亲相爱度选项		
AVルーム	人身卖买	アクション映画	映像よりも
食堂	料理	冷藏库	食后は运动
图书室	えっちな本	本でタワー	岛の写真集
体育馆	疲れちゃったね	まずは准备运动	审判
中庭	室内	とりあえず踊ろうか	ずっとここに
突破心防	神样に闻く←こうてい		
ED	アンジーさんを怒った事		

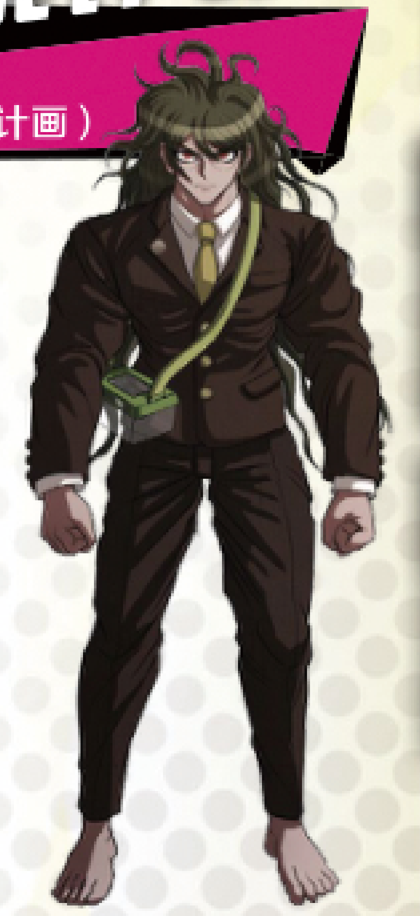
入间美兔			
场所	最高相亲相爱度选项		
AVルーム	手品	えっちな	仆らを映像に
食堂	お果子	冷藏库	食后はコーヒー
图书室	えっちな本	眠く	タワーでも
体育馆	体	まずは脱いで	ドッジボール
中庭	日向ぼっこ	いい景色だね	早く外に
突破心防	最原にだけは←こうてい		
ED	デートをする权利		

赤松枫			
场所	最高相亲相爱度选项		
AVルーム	探侦	ミュージカル映画	眠くなりそう
食堂	料理	ティータイム	食后は寝る
图书室	漫画	眠く	ピアノ
体育馆	体	まずはストレッチ	仆は见学
中庭	外の空气	日向ぼっこ	早く外に
突破心防	ピアノバカ←ひてい		
ED	连弹の练习成果を试す		

超高校级才能育成计划

（超高校级の才能育成计画）

类似于棋盘大富翁的模式，玩家选择一个喜欢的角色，在学园中度过3年。度日的方式就是丢骰子，角色每次移动都会消耗1个月，12个月（12次移动）后便算作完成1年的学业。棋盘上有各种各样的格子，踩到不同的格子就能获得不同的成长效果。3年结束后，完成育成的角色档案会保存下来，用于挑战后面开启的“黑白熊试炼”模式。



角色选择

本模式对应系列三作的全部角色，不过一开始只能选择《V3》中的角色。其他角色需要在“カードデス”选项下抽到才可以选用。每个角色都分为N、S和U三种珍稀度，珍稀度同时也代表着角色成长率，具体来说就是N＜S＜U。角色的珍稀度越高，在本模式下的成长倍率也就越高，S卡的成长率为2倍，U卡的成长率为4倍。简单来讲就是珍稀度越高的角色越强。

※抽卡消耗的金钱G只能在“黑白熊试炼”模式中获得。

能力解说

发言力：HP。归零后角色死亡，全员归零时战斗失败全灭。

集中力：MP。发动技能时消耗固定点数。

腕力：影响通常攻击和运动类技能的威力。

体力：影响承受敌人通常攻击和运动类技能时受到的伤害。

知力：影响属性技能（魔法）的威力。

忍耐：影响承受敌人属性技能（魔法）时受到的伤害，以及自身陷入状态异常的几率。

素早さ：影响战斗中的行动顺序，以及敌我双方的命中率、回避率。

幸运：影响战斗中逃跑的成功率，取队伍中的最高值。另外还影响通常攻击时会心一击的触发率。

角色类型

角色大致上可以分为三种类型，分别是运动类（スポーツタイプ）、知性类（インテリタイプ）和变化类（バラエティタイプ）。同类型角色之间也有细微的区别，例如运动类的角色中某些角色偏重于腕力成长，有些角色偏重于发言力成长。

运动类：红色边框的角色。可以看作物理攻击型角色，发言力、腕力和体力成长高，适合物理攻击型技能。

知性类：蓝色边框的角色。可以看作魔法攻击型角色，集中力、知力和忍耐成长高，适合魔法攻击型技能。

变化类：绿色边框的角色。可以看作物回复辅助型角色，素早さ和幸运成长高，适合回复辅助型技能。

类型	角色	特征
运动	百田、狱原、大和田、日向、贰大	发言力&体力特化
	星、茶柱、桑田、朝日奈、むくろ、终里	素早さ特化，腕力高
	春川、翔、大神、モノクマ、边古山、カムクラ	腕力特化，发言力高
知性	最原、入间、十神、不二咲、腐川、七海、ソニア	集中力&知力特化
	王马、东条、江ノ岛、十神（诈欺师）、左右田、ウサミ	集中力&知力高（腕力高、素早さ低）
	真宫寺、白银、雾切、セレス、小泉	集中力&知力高（腕力高、素早さ低）
变化	天海、苗木、狛枝	幸运特化，素早さ高
	キーボ、赤松、山田、舞园、田中、花村、九头龙、澪田	忍耐&素早さ高
	梦野、夜长、石丸、叶隐、西园寺、罪木、モノミ	集中力&忍耐特化

培养路线

普通路线（普通コース）

拥有大量蓝色成长格子的路线，适合提升角色等级，大幅带动角色能力提升。

友情路线（仲良しコース）

拥有大量粉色友情格子的路线，适合提升角色特征型能力，并且可以看到大量友情事件。

才能路线（才能コース）

拥有大量橙色才能格子的路线，适合大量获得才能碎片，为角色习得技能。

未来路线（未来コース）

由TV动画《ダンガンロンパ3 未来编》登场的角色亲自指导玩家角色成长的路线。拥有大

量的双倍才能格子，非常适合提升技能，但是同样也有大量绝望格子，总的来说属于高风险高回报的赌博式培养路线。进入方法为在赌场购买并持有礼物“强运のボタン”（赌场筹码100000G）。

绝望路线（絶望コース）

拥有大量红色绝望格子的超危险路线。绝望路线的进入方法比较特殊：第1年或第2年在一年之内没有通过终点参与实技试验，隔年就会强制进入绝望路线。反之只要能平安到达终点，那么每一年都可以选择自己喜欢的培养方式。

路线格子说明

成长格子：蓝色格子，踩上去之后提升角色等级。提升量以格子上写的数字来决定。

才能格子：橙色格子，踩上去之后能够从红、蓝、绿三种才能碎片中选择一种获得。获得的数量以丢骰子的点数来决定。

事件格子：绿色格子，踩上去之后随机触发一种事件。

友情格子：粉色格子，踩上去之后触发与其他角色的剧情事件，根据遇到的角色不同，提升对应的能力（一般是育成角色擅长的能力）。不过第6次进入该格子后就会变为与黑白熊军团的泛用对话剧情。

绝望格子：红色格子，踩上去之后随机数项属性下降。不过持有“希望カ-ド”的情况下可以抵消。

行动菜单

指令	效果
ゆっくり进む	投出的点数为1～3
たくさん进む	投出的点数为4～6
カ-ド	确认、使用卡片
コ-ス确认	自由查看培养路线
スキル习得	消耗才能碎片习得技能
能力确认	查看角色当前能力
中断	留下中断存档并退出游戏



卡片（カ-ド）

每个月都会随机有角色出现在玩家前方的格子上。当玩家角色停在这些角色所处的格子处时，就会获得一张卡片。另外游戏中也能随机从黑白熊军团处获得卡片。由于角色身上最多只能携带5张卡片，因此积极地使用卡片也是非常必要的。

卡片	角色	效果
成功カ-ド	十神、カムクラ、罪木、入间	モノクマ-ズ的手术事件必定成功
出会いカ-ド	不二咲、田中	移动到下一个角色所在格子
希望カ-ド	狛枝、キ-ボ	持有该卡片时抵消一次绝望格子的负面效果
マス倍カ-ド	セレス、王马、十神（诈欺师）、ウサミ、モノクマ	下一个停留格子的效果翻倍
倍进むカ-ド	大神、江ノ岛、江ノ岛（むくろ）、贰大、モノミ、茶柱	按照投出骰子点数的两倍数前进
高飞びカ-ド	ジェノサイダ-翔、百田、九头龙、ソニア	移动到当前培养路线的随机格子处
コ-スチェンジカ-ド	西园寺、真宫寺、桑田	随机切换一个培养路线进入（绝望路线除外）
まっすぐカ-ド	大和田、终里、边古山、狱原	一直前进至转角处
さよならカ-ド	叶隐、星	重新配置前方出现的角色及位置
0进むカ-ド	腐川、七海、梦野	原地不动
1进むカ-ド	苗木、左右田、アンジ-	前进1格
2进むカ-ド	石丸、日向、天海	前进2格
3进むカ-ド	雾切、赤松、最原	前进3格
4进むカ-ド	朝日奈、澪田、白银	前进4格
5进むカ-ド	舞园、花村、春川	前进5格
6进むカ-ド	山田、小泉、东条	前进6格

技能（スキル）

消耗培养过程中获得的才能碎片（主要依靠踩橙色才能格子），即可习得技能。技能分为4大类，除了跟角色一样的运动类（スポ-ツ）、知性类（インテリ）和变化类（バラエティ）以外，还有其他类。技能也有等级之分，在习得技能之后继续消耗碎片，可以让技能升级，提升其效果（威力/成功率）。

运动类

名称	红色碎片	青色碎片	绿色碎片	效果
正拳突き	30	0	0	对敌单体造成大伤害
五月雨拳	20	10	0	对敌全体造成伤害
诸刃刺し	30	0	0	对敌单体造成大伤害，同时对自身造成伤害
暗杀	10	10	10	一定几率让敌单体即死
隼蹴り	16	0	14	对敌单体连续攻击
无人斩り	20	10	0	要么会心一击，要么Miss
疾风拳	16	0	14	第一回合的第一次攻击必中
热意溜め	16	0	14	技能等级越高，之后攻击的伤害提升越大
身代わり	16	0	14	1回合内代替同伴承受攻击
超防御	30	0	0	1回合内防止状态异常并减少自身承受伤害

知性类

名称	红色碎片	青色碎片	绿色碎片	效果
冰水冻结	0	30	0	对敌单体造成冰属性伤害
冰水冻结・全	10	20	0	对敌全体造成冰属性伤害
送电麻痹	0	30	0	对敌单体造成雷属性伤害
送电マヒ・全	10	20	0	对敌全体造成雷属性伤害
逆流喷射	0	30	0	对敌单体造成风属性伤害
逆流喷射・全	10	20	0	对敌全体造成风属性伤害
状态打消	0	8	6	打消敌人身上的有益状态
集中吸收	0	16	14	吸取敌人的集中力
强制猛毒	6	8	0	让敌人陷入毒状态
强制目溃	0	8	6	让敌人陷入目溃し状态
强制混乱	6	8	0	让敌人陷入混乱状态
强制怨咒	0	8	6	让敌人陷入咒い状态
强制睡眠	6	8	0	让敌人陷入睡眠状态

变化类

名称	红色碎片	青色碎片	绿色碎片	效果
发言治疗	0	0	30	回复发言力
斗魂注入	14	0	16	解除死亡状态
异常治愈	0	0	30	治疗状态异常
强制兴奋	0	14	16	让我方进入兴奋状态
冰结防壁	0	20	0	降低承受的冰属性伤害
雷击防壁	0	20	0	降低承受的雷属性伤害
疾风防壁	0	20	0	降低承受的风属性伤害
腕力增々	14	0	16	短时间内腕力上升、体力下降
体力增々	14	0	16	短时间内体力上升、素早さ下降
贤脑增々	0	14	16	短时间内知力上升、忍耐下降
速早增々	0	0	30	短时间内素早さ上升、体力下降
忍耐增々	0	14	16	短时间内忍耐上升、腕力下降
幸运增々	0	0	30	短时间内幸运上升、忍耐下降
存在雾中	0	0	30	一定时间内不遇敌

其他类

名称	红色碎片	青色碎片	绿色碎片	效果
攻击威力アップ	24	0	6	通常攻击威力提升
クリティカル威力アップ	24	0	6	会心一击威力提升
スキル攻击威力アップ	14	16	0	スキル攻击威力提升
冰属性威力アップ	0	24	6	冰属性攻击威力提升
雷属性威力アップ	0	24	6	雷属性攻击威力提升
风属性威力アップ	0	24	6	风属性攻击威力提升
威势アップ	30	0	0	发言力全满时，伤害提升
防御アップ	10	0	0	选择防御指令时防御力提升
异常耐性アップ	0	6	24	不容易陷入状态异常
觉醒アップ	10	10	10	觉醒的初期值提升
ドロップアップ	0	0	30	素材的获得几率提升
G入手アップ	0	0	30	击倒敌人时获得的G提升

事件一览

下表为踩到绿色的事件格子时触发的事件一览。注意普通、才能和友情路线中的事件都是相同的，只有未来路线中的事件被替换为专用事件。

通用事件

事件	效果
料理	“カレ-”→忍耐+10，“お弁当”→素早さ+10
流星	“力が欲しい”→腕力+15，“足が速くなりたい”→素早さ+10，“丈夫になりたい”→体力+10，“我慢強くなりたい”→忍耐+10，“贤くなりたい”→知力+10，“幸せになりたい”→幸运+10，无选项→集中力+10
变声机	“モノミ”→体力+10，“クロクマ”→知力+10，“モノクマ”→腕力+10，“シロクマ”→忍耐+10
学食	发言力+10
睡过头	“まだ眠い”→腕力+10，“大急ぎで教室に向かおう！”→素早さ+10
慕名信	幸运+15/发言力+10

事件	效果
相册	集中力+10
扭蛋机	上方的“回してみよう”随机提升发言力、腕力、体力之一，下方的“回してみよう”随机提升集中力、知力、忍耐之一
变成モノタロウ	“他のモノクマーズに会いに行こう！”→素早さ+10，“ハチミツを食べよう！”→体力+10
访问者	“ドアを开ける”→素早さ+10，“居留守を使う”→集中力+10
散步	“避ける”→素早さ+10，“キャッチする”→集中力+10
散步中被撞	无选项→集中力+10，“宽大な心で许す”→忍耐+10，“慰谢料を请求する”→发言力+10
长距离跑	“全速力で走り续ける！”→素早さ+10，“マイペ–スに走ろう”→体力+10
通贩礼物	“他のみんなに闻いてみよう！”→忍耐+10，“とりあえず开けてみよう！”→幸运+15
靴	素早さ+10
拳套	体力+10
漂流瓶	“无人岛から助けを求める手纸”→发言力+10，“恋人を募集する手纸”→幸运+15
学生食堂第一万人	幸运+15
股票	“塔和グル–プ”→忍耐+10，“ワタツミ・インダストリアル”→幸运+15
抽奖	“能力を磨くために使う”→发言力+10，“また宝くじを买ってみる”→幸运+15
小测验	“テストなんか气にしない！早く寝よう！”→体力+10，“夜更かしして、しっかり勉强しよう！”→知力+10
图书室	“たのしいどうぶつえん”→腕力+10，“超技林”→知力+10，“MEN'S MANMA”→发言力+10，“弹丸论破IF”→集中力+10
体育祭	“ダイナミックな体育祭”→腕力+10，“静かな氛围气の体育祭”→知力+10
身体测定	“身长が伸びる”→体力+10，“身长が缩む”→发言力+10
礼物选择	“大きい箱”→体力+10，“小さい箱”→忍耐+10
发掘オ–パ–ツ	“研究しよう”→知力+10，“卖り飞ばそう！”→幸运+15
异常气象	“部屋に引きこもる”→幸运+15，“异常气象の谜を调べる”→知力+10
野餐	“海がいいな”→发言力+10，“山がいいな”→集中力+10
书柜	素早さ+10
幽灵	“殴り倒す”→腕力+10，“适当なお经を唱える”→知力+10
不幸的信	“破って舍てる”→腕力+10，“燃やして舍てる”→集中力+10
没有干劲	“とことん恶い气分になってみる”→忍耐+10，“ひとり游びをしよう！”→腕力+10
修行	“山にこもろう！”→知力+10，“海外へ行こう！”→体力+10
户棚	“左だ！”→腕力+10，“右だ！”→知力+10
与跟自己一样的人相遇	“あっちは伪物だ！”→腕力+10，“ドッペルゲンガ–だ！”→忍耐+10
人狼游戏	集中力+10/体力+10

未来路线专用事件

事件	效果
遇到天愿	“有意义に过ごせる素晴らしい学园だ”→体力+10，“色々问题がある”→知力+10

事件	效果
天愿与モノスケ	“面白そうだからどんどんやろう！”→知力+10，“学园のイメ–ジに关わるからやめた方が…”→体力+10
遇到宗方	“严しそうな人だな…怖い！”→体力+10，“真面目そうな人だな…赖れそう！”→素早さ+10
宗方与モノタロウ	“いい兄弟になれると思う！”→忍耐+10，“本当の兄弟を思い出せ、モノタロウ！”→腕力+10
遇到御手洗	“作ったアニメを见せてほしい！”→集中力+10，“颜色が恶いようなので心配してみる”→发言力+10
与御手洗奔跑	素早さ+10
遇到ゴズ	“マスクが怖いと言ってみる”→忍耐+10，“稽古をつけてほしいと赖む”→体力+10
受到ゴズ帮助	幸运+15
遇到月光ヶ原	“话がしてみたい…追いかけてみよう！”→素早さ+10
程序世界	“良い气分になれた…元の世界に戻ろう”→发言力+10，“しばらくここに居座ってやろう”→集中力+15
遇到黄樱	“黄樱先生が担任だったらなぁ”→集中力+10，“お酒臭いですよ…？”→发言力+10
遇到倒下的黄樱	发言力+10
相册	“雪染达に直接、思い出を闻いてみよう”→知力+10，“流流歌达なら何か知っているかもしれない！”→腕力+10
遇到雪染	“怪しい…调べてみよう！”→素早さ+10
目击杀人事件	幸运+15
拜托逆藏	“稽古をつけてほしい”→腕力+10，“これをつけてボクシングを见せてほしい！”→忍耐+12
安藤的愿望	“山の幸を探そう！”→发言力+10，“海の幸を探そう！”→集中力+10
点心	“甘いもの大好き！食べよう！”→集中力+10，“甘いものは苦手…食べないでおこう”→幸运+15
遇到十六夜	“武器の扱いについて寻ねる”→腕力+10
十六夜与モノファニ–	“十六夜に话し挂けてみたらどうだろう？”→腕力+10，“お果子作りでアピ–ルしてみたらどうだろう？”→忍耐+10
梦中遇到忌村	“じっと见つめ返してみる”→忍耐+10，“何か药はないか闻いてみる”→体力+10
忌村的药掉了	素早さ+10
万代与モノダム	素早さ+10
遇到万代	“今の言叶はどういう意味が寻ねる”→知力+10

学园活动

第1年的6～8月其中一个月必定触发体育祭活动，第2年的9～11月其中一个月必定触发文化祭活动，第3年的12月必定触发毕业事件。玩家进入这三个活动时，必定会遭遇一个三择选项，不同的选项能获得不同颜色的才能碎片。碎片的数量与育成的角色、活动中登场的角色数量相关。

第1年6～8月（体育祭）

培养角色	选项1（遭遇角色）	获得碎片	选项2（遭遇角色）	获得碎片	选项3（遭遇角色）	获得碎片
最原终一	急いで追いかけ～（赤松）	赤10～60	モノクマを～（舞园）	青10～60	ヒントを～（小泉）	绿10～60
百田解斗	まずは助手～（最原）	青10～60	邻の奴～（九头龙）	赤10～60	…反对邻～（山田&叶隐）	绿10～90
星龙马	これも～（最原）	青10～60	相手に～（山田）	赤10～60	フン…たまには～（狛枝）	绿10～60
天海兰太郎	最初～（桑田）	赤10～60	う–ん～（星）	绿10～60	アンカ–～（诈欺师）	青10～60
狱原ゴン太	远虑～（百田）	赤10～60	そうだ～（诈欺师）	青10～60	怪我～（王马）	绿10～60
王马小吉	妙なのがいる（モノミ）	绿10～60	妙なシルエット（カムクラ）	赤10～60	妙な匂い～（腐川）	青10～60
真宫寺是清	カ–ドを～（梦野）	绿10～60	好き…～（舞园）	青10～60	自分が～（花村）	赤10～60
キ–ボ	フォワ–ド～（田中）	绿10～60	しっかり～（真宫寺）	青10～60	ボクには～（桑田）	赤10～60
赤松枫	女子バレ–～（大神&茶柱）	赤10～90	サッカ–の～（石丸&天海）	绿10～90	最原くん～（最原&星）	青10～90
东条斩美	最初に～（赤松）	青10～60	中间走者～（片古山）	赤10～60	アンカ–～（朝日奈）	绿10～60
梦野秘密子	…ウチも～（茶柱）	赤10～60	すべて～（东条）	青10～60	それより～（ウサミ）	绿10～60
春川魔姬	ま、无理～（白银）	青10～60	よく动け～（终里）	赤10～60	危险人物～（翔）	绿10～60
茶柱转子	まずは～（春川）	赤10～60	邻の～（七海）	青10～60	应援～（泻田）	绿10～60
白银つむぎ	男子の～（左右田）	赤10～60	ボ–ルは～（キ–ボ）	绿10～60	惯れない～（モノクマ–ズ）	青10～30
夜长アンジ–	右の～（山田）	赤10～60	真ん中～（不二咲）	青10～60	左の～（西园寺）	绿10～60
入间美兔	寝ながら～（セレス）	青10～60	座った～（アンジ–）	绿10～60	球を～（小泉）	赤10～60
苗木诚	同じ～（不二咲）	青10～60	高い～（梦野）	绿10～60	微妙～（アンジ–）	赤10～60
石丸清多夏	とにかく集中～（天海）	赤10～60	とにかく次～（诈欺师）	青10～60	とにかく走り～（モノミ）	绿10~60
十神白夜	左の～（腐川&白银）	青10～90	中央の～（终里）	绿10～60	右の～（狱原）	赤10～60
大和田纹土	一番～（十神）	青10～60	あっち～（狱原）	赤10～60	ん？见ね–～（日向）	绿10～60
桑田怜恩	やっぱ～（贰大）	赤10～60	今日は～（苗木）	绿10～60	キ–パ–（田中）	青10～60
山田一二三	相方～（叶隐）	绿10～60	极道が～（九头龙）	赤10～60	メカニック～（左右田）	青10～60
叶隐康比吕	おつ～（赤松）	绿10～60	むつ…～（花村）	青10～60	そこの～（カムクラ）	赤10～60
不二咲千寻	だ…谁か～（モノクマ&终里）	赤10～90	自分だけ～（舞园）	青10～60	ボ–ルが～（狱原&梦野）	绿10～60
舞园さやか	大神さん～（大神）	赤10～60	雾切さん～（雾切）	青10～60	相手～（东条）	绿10～60
雾切响子	事前に～（むくろ）	绿10～60	结束力～（ソニア）	青10～60	足の～（春川）	赤10～60
朝日奈葵	最初に～（モノクマ）	赤10～60	よし～（大神）	青10～60	やっぱり～（小泉）	绿10～60
腐川冬子	…なんでか～（苗木）	赤10～60	真ん中～（十神）	青10～60	ひ、左の～（西园寺）	绿10～60
ジェノサイダ–翔	スマ–ト（十神&叶隐）	青10～90	白夜样～（星）	赤10～60	アタシ～（キ–ボ）	绿10～60
大神さくら	モノクマ～（泻田）	青10～60	治疗に～（罪木）	绿10～60	目的を～（边古山）	赤10～60
セレスティア・ル–デンベルク	そこの～（罪木）	绿10～60	困った～（石丸）	青10～60	运の～（カムクラ）	赤10～60

培养角色	选项1（遭遇角色）	获得碎片	选项2（遭遇角色）	获得碎片	选项3（遭遇角色）	获得碎片
江ノ岛（むくろ）	賴むよ～（朝日奈）	赤10～60	な－んか～（ソニア）	青10～60	あれ、～（翔）	绿10～60
江ノ岛盾子	适当～（朝日奈）	绿10～60	心强－い～（大神）	赤10～60	1人で～（入间）	青10～60
モノクマ	午后の～（腐川）	青10～60	クマ～（王马）	绿10～60	みんな～（江ノ岛）	赤10～60
日向创	やるから～（大和田）	赤10～60	正直～（セレス）	青10～60	…本当に～（左右田）	绿10～60
狛枝凪斗	サツカ－～（真宫寺）	青10～60	女子～（梦野）	绿10～60	男子～（日向）	赤10～60
十神白夜（诈欺师）	俺が～（桑田）	绿10～60	中间走者～（贰大）	青10～60	俺が～（星）	赤10～60
田中眼蛇梦	咒言～（大和田）	赤10～60	运命～（セレス）	青10～60	魔眼封じ～（入间）	绿10～60
左右田和一	九头龙～（モノクマ&九头龙）	青10～90	ま－、レ－ス～（モノクマ&モノミ）	绿10～90	见物～（モノクマ&边古山）	赤10～90
花村辉々	女性が～（むくろ）	绿10-60	きみ好み～（翔）	赤10～60	…ヌイグルミ～（ウサミ）	青10～60
贰大猫丸	ワシがパス～（田中&九头龙）	赤10～90	ワシが前线～（天海）	青10～60	相手选手～（石丸）	绿10～60
九头龙冬彦	このまま～（石丸）	赤10～60	饭でも～（七海）	青10～60	校舍で～（狛枝）	绿10～60
终里赤音	メシだ～（花村）	绿10～60	さすがに～（白银）	青10～60	气合い～（贰大）	青10～60
七海千秋	2人で～（ソニア）	绿10～60	相手の～（むくろ）	赤10～60	防具は～（雾切）	青10～60
ソニア・ネヴァ－マインド	攻めて～（终里）	赤10～60	相手の～（春川）	青10～60	スポ－ツ～（朝日奈）	绿10～60
西园寺日寄子	小泉～（小泉）	青10～60	罪木～（罪木&王马）	绿10～90	蛙タン（江ノ岛）	赤10～60
小泉真昼	リレ－～（东条）	绿10～60	2人3脚～（百田）	赤10～60	借り物～（腐川&真宫寺）	青10～90
罪木蜜柑	左の～（王马）	青10～60	真ん中～（西园寺）	绿10～60	あれ？右の～（モノクマ）	赤10～60
澪田唯吹	サイケ～（アンジ－）	绿10～60	ポップ～（不二咲）	赤10～60	パンク～（入间）	青10～60
边古山ペコ	远くから～（雾切）	青10～60	できるだけ～（百田）	赤10～60	ウサミ～（ウサミ）	绿10～60
カムクライズル	バスケット（大和田）	赤10～60	卓球～（狛枝）	绿10～60	サツカ－～（キ－ボ）	青10～60
モノミ	まだ校庭～（叶隐）	青10～60	校舍に～（モノクマ&最原）	绿10～90	体育馆～（日向）	赤10～60
ウサミ	あちし～（七海）	绿10～60	よ－し～（澪田）	青10～60	相手～（茶柱）	赤10～60

第2年9～11月（文化祭）

培养角色	选项1（遭遇角色）	获得碎片	选项2（遭遇角色）	获得碎片	选项3（遭遇角色）	获得碎片
最原终一	室内に～（日向）	赤11～66	床や壁を～（腐川）	青10～30	まずは～（狛枝）	绿10～30
百田解斗	赤松の～（赤松）	青11～66	ライブか…～（澪田）	绿11～66	女子の～（むくろ）	赤11～66
星龙马	あんたが～	青11～66	何か～（セレス）	绿11～66	どうした～（石丸）	赤11～66
天海兰太郎	自分の～（诈欺师）	青11～66	ゆつくり～（小泉）	绿11～66	体育馆～（むくろ）	赤11～66
狱原ゴン太	贰大君～（贰大）	赤11～66	叶隐君～	绿22～66	石丸君～	青11～66
王马小吉	からくり～（左右田）	赤11～66	演出～（西园寺）	绿11～66	受付～（真宫寺）	青11～66
真宫寺是清	こういう～（山田）	赤11～66	怖い～（七海）	青11～66	君みたいな～（ソニア）	绿11～66
キ－ボ	超高校级～（日向）	赤11～66	ボクの～（朝日奈）	绿11～66	ボク自身～（诈欺师）	青11～66
赤松枫	外へ～（澪田）	赤11～66	优しく～（不二咲）	青11～66	みんなの～	绿11～66
东条斩美	校庭の～（桑田）	赤11～66	ジュ－ス～（狛枝）	青11～66	必ず～（罪木）	绿11～66
梦野秘密子	き、紧张～（アンジ－）	绿11～66	そこ！～（西园寺）	青11～66	客席を～（翔）	赤11～66
春川魔姬	小泉…（小泉）	青11～66	客なら～（田中）	绿11～66	…私に何か～（花村）	赤11～66
茶柱转子	舞台里～（舞园）	青11～66	むつ…～（九头龙）	赤11～66	体育馆～（石丸）	绿11～66
白银つむぎ	あなたが～（边古山）	赤11～66	もしかしたら～（七海）	青11～66	あなたには～（セレス）	绿11～66
夜长アンジ－	そこの～（大神&朝日奈）	赤11～99	冬子－～（腐川）	青11～66	お化け～（终里）	绿11～66
入间美兔	怜れな～（罪木）	绿11～66	下品な～（花村）	青11～66	兽趣味の～（田中）	赤11～66
苗木诚	教室に～（王马）	赤11～66	まずは～（七海）	青11～66	この中～（白银）	绿11～66
石丸清多夏	君のような～（春川）	绿11～66	まさか君～（王马）	青11～66	见ない颜～（カムクラ）	赤11～66
十神白夜	うるさく（百田）	赤11-66	随分と～（狛枝）	青11～66	この俺～（狱原）	绿11～66
大和田纹土	お前も～（アンジ－）	绿11～66	よく来たな～（最原）	青11～66	もう店番～（九头龙）	赤11～66
桑田怜恩	舞园达～（茶柱）	绿11～66	コスプレ～（白银）	青11～66	喉渴いた～（终里）	赤11～66
山田一二三	おお～（花村）	绿11～66	…お求め～（翔）	赤11～66	むつ…～（入间）	青11～66
叶隐康比吕	どうしても～（天海）	绿11～66	むつ…～（キ－ボ）	赤11～66	オメ－～（入间）	青11～66
不二咲千寻	もしかして～（边古山）	赤11～66	魔法使い～（梦野）	绿11～66	アルタ－エゴ～（最原）	青11～66
舞园さやか	お化け～（罪木）	绿11～66	模拟店～（东条）	青11～66	校庭を～（日向）	赤11～66
雾切响子	各教室～（左右田）	青11～66	体育馆～（むくろ&梦野）	绿11～99	ジュ－ス～（桑田）	赤11～66
朝日奈葵	舞台を～（九头龙）	赤11～66	ド－ナツ～（西园寺）	绿11～66	あの人～（ウサミ）	青11～66
腐川冬子	…まさかあんた～（赤松）	绿11～66	…まさかヌイグルミ（ウサミ）	青11～66	…まさかロボツト～（キ－ボ）	赤11～66
ジェノサイダ－翔	体育馆～（モノクマ&モノミ）	青11～99	教室～（西园寺）	绿11～66	ん？アレ～（贰大）	赤11～66
大神さくら	舞台の～（苗木）	绿11～66	共演者～（茶柱）	赤11～66	1つ前～（赤松）	青11～66
セレスティア・ル－デンベルク	こういつた～（大和田）	绿11～66	あなたとは～（边古山）	赤11～66	こちらで～（入间）	青11～66
江ノ岛（むくろ）	盾子ちゃん～（江ノ岛）	赤11～66	お－つす～（舞园）	绿11～66	小泉～（小泉）	青11～66
江ノ岛盾子	模拟店～（左右田）	赤11～66	お化け～（アンジ－）	绿11～66	适当に～（白银）	青11～66
モノクマ	可爱い～（モノミ）	青11～66	绝对～（むくろ）	赤11～66	引つかかつて～（左右田）	绿11～66
日向创	賴れそう～（最原）	赤11～66	みんなで～（雾切）	青11～66	壁に～（苗木）	绿11～66
狛枝凪斗	体育馆～（百田）	绿11～66	教室～（叶隐）	青11～66	色々～（终里）	赤11～66
十神白夜（诈欺师）	この俺～（苗木）	绿11～66	当店随一～（天海）	青11～66	もてなし～（东条）	赤11～66
田中眼蛇梦	无论～（不二咲）	青11～66	现世～（狱原）	赤11～66	人心を～（王马）	绿11～66
左右田和一	よりによって～（田中&ソニア）	赤11～99	そんな～（十神）	青11～66	いや～（东条）	绿11～66
花村辉々	何を～（セレス）	青11～66	ようこそ～（梦野）	绿11～66	ちょっと～（モノクマ&モノミ）	赤11～99
贰大猫丸	贰大猫丸～（大神）	青11～66	无ツ～（カムクラ）	赤11～66	お前さん～（星）	绿11～66
九头龙冬彦	雾切～（雾切）	青11～66	十神～（十神）	赤11～66	天海～（天海）	绿11～66
终里赤音	あれ～（ソニア）	绿11～66	いい店～（十神&诈欺师）	青11～99	そんな事～（朝日奈）	赤11～66
七海千秋	…シュ－ティング（日向&モノクマ）	绿11～99	…パズル～（翔）	青11～66	…スポ－ツ－（山田）	赤11～66
ソニア・ネヴァ－マインド	こちらは～（山田）	青11～66	占いの～（叶隐）	绿11～66	むし风吕～（狱原）	赤11～66
西园寺日寄子	早め～（むくろ）	赤11～66	ギリギリ～（春川）	青11～66	归りに～（大和田）	绿11～66
小泉真昼	それは学园～（贰大）	赤11～66	それは女子～（真宫寺）	绿11～66	それは前～（雾切）	青11～66
罪木蜜柑	あのお～（百田）	赤11～66	ロボツト～（キ－ボ）	绿11～66	お化け～（腐川）	青11～66
澪田唯吹	日寄子ちゃん～（真宫寺）	青11～66	真昼ちゃん～（春川）	绿11～66	腹が～（星）	赤11～66
边古山ペコ	紧张～（茶柱）	绿11～66	他の～（大神&江ノ岛）	青11～99	引き受けた～（むくろ）	赤11～66
カムクライズル	校舍で～（七海）	青11～66	体育馆～（百田）	赤11～66	校庭に～（星）	绿11～66
モノミ	教室では～（春川）	青11～66	校庭には～（大和田）	绿11～66	体育馆～（澪田）	赤11～66
ウサミ	校庭～（桑田）	赤11～66	体育馆～（舞园）	青11～66	校舍の～（カムクラ）	绿11～66

第3年12月（毕业事件）

培养角色	选项1（遭遇角色）	获得碎片	选项2（遭遇角色）	获得碎片	选项3（遭遇角色）	获得碎片
最原终一	だいぶ～（梦野&春川）	绿12～108	少し～（雾切）	青12～72	こんな时～（百田）	赤12～72
百田解斗	助手达～（最原&春川）	赤12～108	ちつと1人で～（王马）	青12～72	食堂に～（山田）	绿12～72
星龙马	体育馆～（百田）	赤12～72	足りない～（日向）	青12～72	食堂で～（九头龙）	绿12～72
天海兰太郎	赤松さん～（赤松）	绿12～72	真宫寺君～（真宫寺）	青12～72	江ノ岛さん～（江ノ岛）	赤12～72
狱原ゴン太	やつばり～（王马）	青12～72	校内を～（九头龙）	赤12～72	食堂の～（ソニア）	绿12～72
王马小吉	教室に～（キ-ボ）	绿12～72	校庭でも～（田中）	赤12～72	校舍を～（雾切）	青12～72
真宫寺是清	武道场～（西园寺）	赤12～72	食堂は～（十神）	青12～72	できれば～（モノミ）	绿12～72
キ-ボ	まずは～（入间）	绿12～72	体育馆～（大神）	青12～72	教室の～（白银）	赤12～72
赤松枫	人と～（最原）	青12～72	早めに～（舞园）	绿12～72	そうだ～（ウサミ）	赤12～72
东条斩美	その前に～（石丸&大和田）	赤12～108	食堂の～（山田）	青12～72	先に～（桑田）	绿12～72
梦野秘密子	体育馆～（茶柱）	青12～72	腹が～（终里）	赤12～72	みなに～（西园寺）	绿12～72
春川魔姬	もうしばらく～（百田）	赤12～72	食堂に～（不二咲）	绿12～72	无驮な事～（七海）	青12～72
茶柱转子	いつも～（罪木）	绿12～72	小泉さん～（小泉）	青12～72	大神さん～（大神）	赤12～72
白银つむぎ	一休み～（セレス）	青12～72	自分の～（桑田）	绿12～72	年内に～（モノクマ）	赤12～72
夜长アンジ-	神さま～（梦野）	青12～72	饮み物～（叶隐）	绿12～72	本番は～（茶柱）	赤12～72
入间美兔	寄宿舍を～（赤松）	青12～72	キ-ボの～（キ-ボ）	绿12～72	性なる夜～（花村）	赤12～72
苗木诚	教室～（朝日奈&十神）	赤24~72	食堂～（最原）	绿12～72	校舍～（白银）	青12～72
石丸清多夏	セレスくん～（セレス）	青12～72	兄弟～（大和田）	绿12～72	校舍前～（东条）	赤12～72
十神白夜	谁も～（叶隐&山田）	青24～72	喧噪～（アンジ-）	绿12～72	コ-ヒ-（翔）	赤12～72
大和田纹土	とりあえず～（狱原）	赤12～72	不二咲～（不二咲）	青12～72	ちょっと～（百田）	绿12～72
桑田怜恩	终里～（终里）	赤12～72	お-い～（舞园）	青12～72	星…～（绿12~36）	绿12～72
山田一二三	さつきと～（白银）	青12～72	保健室～（アンジ-）	绿12～72	食堂で～（诈欺师）	赤12～72
叶隐康比吕	年末～（朝日奈&东条）	青24～72	俺の上客～（天海）	绿12～72	そこの～（カムクラ）	赤12～72
不二咲千寻	外の空气～（狱原）	赤12～72	食堂で～（七海）	青12～72	气分转换～（左右田）	绿12～72
舞园さやか	あの人～（苗木）	绿12～72	もしかしたら～（澪田）	赤12～72	食堂～（东条）	青12～72
雾切响子	教室～（苗木）	青12～72	まっすぐ～（むくろ）	绿12～72	不审な～（カムクラ）	赤12～72
朝日奈葵	ちょっと～（边古山）	赤12～72	食堂に～（天海）	绿12～72	よし、～（茶柱）	青12～72
腐川冬子	白夜样～（十神&翔）	赤12～108	食堂～（翔&入间）	青12～108	どうせ～（翔&アンジ-）	绿12～108
ジェノサイダ-翔	アタシ～（ウサミ）	绿12～72	白夜样～（春川）	赤12～72	白夜样～（真宫寺）	青12～72
大神さくら	校庭～（朝日奈）	绿12～72	食堂に～（贰大）	赤12～72	体育馆～（梦野）	青12～72
セレスティア・ル-デンベルク	山田君～（山田）	绿12～72	十神君～（诈欺师）	青12～72	边古山さん～（边古山&真宫寺）	赤12～72
江ノ岛（むくろ）	迟れない～（江ノ岛）	青12～72	食堂で～（诈欺师）	赤12～72	もう少し～（苗木）	绿12～72
江ノ岛盾子	ムシャクシャ（むくろ）	赤12～72	保健室～（罪木）	绿12～72	食堂で～（真宫寺）	青12～72
モノクマ	モノクマ～（狛枝）	绿12～72	モノミ～（モノミ）	青12～72	顽张つた～（モノクマ-ズ）	赤12～36
日向创	ちょっと～（モノミ）	绿12～72	早め～（九头龙&左右田）	赤12～108	寄宿舍～（舞园）	青12～72
狛枝凪斗	端の方～（日向）	赤12～72	みんなの～（ソニア&澪田）	青12～108	怪しい～（モノクマ&ウサミ）	绿12～108
十神白夜（诈欺师）	まだ全员~（罪木）	绿12～72	そこ、～（澪田）	赤12～72	ええい～（十神）	青12～72
田中眼蛇梦	捧げられ～（ソニア）	青12～72	契约の～（左右田）	赤12～72	混沌の～（不二咲）	绿12～72
左右田和一	よ、よし～（ソニア）	青12～72	なんか～（入间）	绿12～72	ちょっと～（キ-ボ）	赤12～72
花村辉々	お嬢さん～（セレス）	青12～72	そこに～（桑田）	赤12～72	もしかして～（东条）	绿12～72
贰大猫丸	强い体～（狱原）	赤12～72	热い魂～（石丸）	绿12～72	重い心～（星）	青12～72
九头龙冬彦	しばらく～（叶隐）	绿12～72	少し外～（小泉）	青12～72	食堂に～（边古山）	青12～72
终里赤音	アレだ～（贰大）	绿12～72	メシだ～（花村）	青12～72	バトる～（大神）	赤12～72
七海千秋	日向くん～（日向）	赤12～72	狛枝くん～（狛枝）	绿12～72	あ…大事～（雾切）	青12～72
ソニア・ネヴァ-マインド	まだ～（田中）	绿12～72	お料理～（终里）	赤12～72	食堂の～（腐川）	青12～72
西园寺日寄子	できるだけ～（小泉）	赤12～72	今のうち～（罪木）	绿12～72	たまには～（不二咲）	青12～72
小泉真昼	星に～（星）	赤12～72	田中に～（田中）	绿12～72	つむぎ～（白银）	青12～72
罪木蜜柑	ここで～（大和田）	赤12～72	廊下まで～（腐川&翔）	绿12～108	やつばり（贰大&西园寺）	青12～108
澪田唯吹	今すぐ～（茶柱）	赤12～72	有り余る～（赤松）	绿12～72	もう～（花村）	青12～72
边古山ペコ	まっすぐ～（澪田）	青12～72	食堂に～（天海）	绿12～72	もふもふ～（田中&狱原）	赤12～108
カムクライズル	捜されて～（七海&ウサミ）	赤12～108	寄宿舍～（石丸）	绿12～72	学园を～（王马）	青12～72
モノミ	もつと～（苗木）	绿12～72	见た目～（キ-ボ）	赤12～72	マスコット～（腐川&花村）	青12～108
ウサミ	狛枝くん～（狛枝）	绿12～72	アンジ-～（アンジ-）	青12～72	生徒～（カムクラ）	赤12～72

黑白熊军团

育成过程中随机发生的事件。绝大多数情况下它们只是出来随机赠与玩家一张卡片，不过也有极小的几率提出进行改造手术。改造手术能够将角色的全部能力大幅提升，同时还能获得大量的全才能碎片，但是可想而知是很容易失败的。失败后角色的全能力都会大幅下降。但是当玩家持有“成功カ-ド”时，改造手术就必定成功，因此这张卡片通常情况下还是留一张在身上比较好。

实技试验

在规定时间内到达终点，就会在一年结束时参加实技试验。实技试验的内容其实就是与特定的敌人战斗，由于难度有点高，因此即使打不过也没有任何惩罚，不过战胜对手就能获得全能力加成以及全部的才能碎片。第1、2年都是一场战斗，第3年是3场战斗。



学年	敌人	特征
1	モノクマムル×3	物理和属性攻击均可击倒
2	モノクマギャザ-、モノクマ仙人、モノクマンタラ	モノクマギャザ-对物理耐性极高，需要用属性攻击对抗；モノクマ仙人对属性耐性极高，需要用物理攻击对抗；モノクマンタラ回避极高，需要用技能“疾风拳”对抗
3（初战）	モノクマムルV×3	攻击力很高，不过体力只有40左右
3（二战）	モノクマヘッドV、とおせんクマV、くねくねモノクマV	とおせんクマV会使用伤害60以上的全体攻击，くねくねモノクマV会使用使人陷入状态异常“虚无”的攻击。建议让腕力特化的角色以“五月雨拳”一口气秒杀
3（三战）	モノクマムルV2×3	强度极高，如果不是U级的角色基本很难击破。同样建议让腕力特化的角色以“五月雨拳”一口气秒杀



角色培养心得

第1年：选择才能路线，走地图外圈，最快速度冲到路线的上方大量才能格子汇集的地方，不断赚取才能碎片，习得目标技能。

第2年：由于第1年走外圈来不及回到终点，第2年必定进入绝望路线。此时走内圈，以最快速度冲回终点，目的是能够自由选择第3年的育成路线。到达终点后如果持有“コ－スチェンジカ－ド”就立刻转移到其他路线避难。

第3年：选择普通路线，走地图外圈，最快速度冲到路线左上角连续的翻倍成长格子处，大量提升等级。这样最终就能诞生技能与能力双方面平衡成长的角色。注意角色的最高等级为99，到达该等级后就不会因为成长格子而提升能力了。

黑白熊的试炼

（モノクマの试练）

本模式在完成一次“超高校级の才能育成计画”后才会开启，是利用前者育成的角色来闯关的RPG。玩家的目标是击倒潜藏在地下50层的BOSS。将其击倒后，还会开启后续的50～100层的迷宫，将100层的隐藏BOSS击倒才算真正通关。

冒险准备

据点菜单

选项	效果
パ－ティ－编成	编成参与冒险的队伍角色
クリエイト	消耗素材制作装备
地下へ	前往迷宫
セ－ブ	存档
おわる	离开本模式

编队

玩家可以组建最大 4 人的队伍来参与冒险。每个角色可以保存三个培养成果，一个队伍中可以加入相同的角色。建议玩家在“超高校级の才能育成计画”中至少培养出 4 名角色再来挑战。注意本模式中角色并不会成长，提升队伍强度的方法只有制作高级装备，以及育成更强的角色。在カ－ド DEATH 中可以消耗 G 来抽取角色，击倒迷宫中的敌人或是打开黄色宝箱，即可获得 G。角色的强度取决于能力值的最终结果，注意画面显示能力值上限为 999，但是其实超过 999 部分的数值在内部还是会进行变动的。

装备制作

击倒敌人能够获得素材，素材用于制作装备。随着玩家探索阶层的深入，能够制作的装备也会逐渐丰富起来。素材要依靠击倒敌人来获得。

迷宫要素

玩家从B1F开始下潜，下潜的方式为找到往下的阶梯。每10层有一个BOSS守护，将其击破后可以提升カ－ド DEATH中抽取角色的珍稀度。“育成角色→冒险战斗→抽卡→育成角色”就是本模式闯关方式的最佳写照。玩家在迷宫中探索时有三个指令可以直接使用：△键为制作装备，□键为整备队伍，×键为加速跑，L键为直接离开迷宫。

宝箱

迷宫内的宝箱分为黄色宝箱、蓝色宝箱、金色宝箱和红色宝箱。黄色宝箱打开后能够获得G；蓝色宝箱打开后直接获得装备；金色宝箱则可以直接获得一张カ－ドデス的角色抽取券，可以必定抽出某个珍稀度的角色；红色宝箱可以直接获得珍稀素材。





存档点

在迷宫中如同鸭子一样的图标就是存档点。

升降机

迷宫中每隔5层就设置有一部升降机。升降机外形是红色的门，调查之后即可激活，下次玩家就能直接从据点选择瞬移至该层。因此在5的倍数层时，一定要去寻找并激活升降机。

战斗

本模式的遇敌方式为不可见地雷，遭遇敌人后可以选择战斗、自动战斗和逃走指令。在战斗中全灭的话会被强制遣返回据点，并损失所持G的20%。

战斗（战う）：由玩家自行选择命令、指挥角色行动。

自动战斗（オ－ト）：从三种作战中选择其一，角色会遵循作战方针自动战斗。“全力でやろう”——发动技能战斗；“安全第一”——以回复和防御指令为优先战斗；“スキルを使うな”——不发动技能战斗（全平砍输出或防御）。在自动战斗过程中按一下×键，可以在下回合开始时重新选择。

逃走（逃げる）：直接逃离战斗。逃离的成功率取决于队伍中最高的幸运值大小。

觉醒

在战斗中做出任意行动或是承受攻击，都会提升觉醒值。当觉醒值提升至50%以上时，就能在战斗中选择“觉醒”指令。选择该指令后需要再选择一项战斗指令，选择后该战斗指令的效果就会获得提升。发动觉醒之后，觉醒值就会归零。在发动觉醒时储存的觉醒值越多，提升的效果也就越大。

属性

游戏中有冰、雷、风三种属性，敌人的属性弱点也可以从外观配色上看出来。队伍中有法师的话，针对弱点属性发动魔法是基本的攻关策略。

红色：无弱点。
蓝色：弱冰属性。
黄色：弱雷属性。
绿色：弱风属性。

状态异常

毒：每回合损失发言力。
虚无：每回合损失觉醒值。
睡眠：陷入无法行动状态。收到伤害时解除。
目潰し：物理攻击命中率大幅下降。
混乱：不受玩家控制，随意行动。
咒い：无法使用技能。
绝望：发言力无法回复。
兴奋：每回合提升觉醒值。

迷宫攻略

本模式下敌人的设计都比较粗暴，比较难缠的敌人就是“物理/属性攻击几乎无效”的类型，因此针对特定的敌人准备特定的角色、技能是最基本的攻略方式。平时闯关时选择泛用性极高的运动类角色即可，由于集中力（MP）难以回复，因此杂兵战必然依靠平砍比较多。杂兵中遇到物理攻击无效的敌人时，育成一个属性攻击型角色来对应是可以的，不过建议还是育成一个幸运特化的角色（苗木或狛枝），像这种杂兵战就直接逃跑，还可以节省在BOSS战前的无谓消耗。

邪道战法

本模式下角色发动会心一击（クリティカル）后，无视对手的全部抗性和防御，必定能打出基于自身物理攻击力一定倍率的伤害，因此也造就了一种邪道战法：培养运动类角色（腕力特化最佳），技能学习“无人斩り”+“クリティカル威力アップ”，然后赌RP发动会心一击来速杀BOSS。由于迷宫中几乎每两层就有一个存档点，而BOSS战前必定有存档点，因此使得快节奏攻略BOSS变得可能。这个战法的好处在于完全无视BOSS的防御耐性，伤害直接作用于HP上。杂兵战中没有物理耐性的杂兵可以平砍解决，遇到有物理耐性的杂兵，追求效率的话可以直接靠高幸运角色逃走。队伍构成按照三个运动类角色+一个高幸运角色配置，只要角色强度跟上，就可以碾压所有迷宫，省去了大量重复培养角色的麻烦。以下迷宫阶层攻略以此战法来进行解说。

B1～B10F

杂兵战用物理攻击型队伍碾压过去即可。B10F的BOSS**モノクマ蚀虫**的HP在1000左右，4名物理攻击手强推可过。

B11～B20F

进入B11F后抽卡等级提升，强烈建议立刻用S/L抽卡法抽出一个S级的运动类角色，然后培养三次，将整个队伍的攻击手换掉，另外带上一个高幸运的角色（苗木或狛枝）用于逃跑。B15F开始出现的**モノクマギャザ**-物理攻击无效，遇到后直接逃跑即可。**モノクマムル**B也是物理无效，不过HP只有3点，可以强行平砍击倒。B20F的BOSS**モノクマ战车**HP在1000左右，物理无效，靠会心一击输出。

要点

B14F的右侧通道中央附近（往右边有一块突出区域的位置），往左有一条隐藏通道，到中央可以回收两个宝箱，分别是2000G和S抽卡券。

B21～B30F

迷宫的范围开始明显扩大，探索过程中不可避免地回多次进入战斗，因此逃跑的稳定性变得尤其重要。B25F会看到守护着大量宝箱的BOSS**エグイサルブル**-，不过现阶段无法击败这个实力强劲的敌人，开了升降机后老老实实继续前进吧。B30F的BOSS**モノクマ**亲分会在蓄力后发动对单体的高伤物理攻击，不过HP只有1000左右，靠会心一击先手致胜，别让它出手。

要点

①.B24F左下角的两个房间中靠右的那一间，在右侧有一条隐藏通道，到右侧可以回收两个宝箱，分别是2000G和S抽卡券。

②.培养出U级攻击手的队伍后可以回来挑战B25F的BOSS**エグイサルブル**-，HP在5000左右，攻击力极高，不过RP好的话不断用“无人斩り”就能直接先手斩杀。击破后后面的宝箱里有“超高校级**のコスプレイヤ**-**の**证”、“超高校级**の**合气道家**の**证”、“超高校级**の**保育士**の**证”、“超高校级**のロボットの**证”、“超高校级**の**总统**の**证”、“超高校级**の**？？？**の**证”、“超高校级**の**宇宙飞行士**の**证”和“超高校级**のピアニストの**证”，装备后提升不同的能力。

B31～B40F

进入B31F后，抽卡等级提升，U级角色卡也有0.5%的出率。这里强烈建议立刻用S/L抽卡法抽出一个U级的运动类角色，然后培养三次，将整个队伍的攻击手换掉，另外带上一个S级以上的高幸运的角色（苗木或狛枝）用于逃跑，同时习得“发言治疗”和“斗魂注入”来稳住阵容，以及习得“**ドロップアップ**”赚取素材。这个阵容直接推到50层没有问题。B36F会出现吸收集中力的敌人**くねくねモノクマ**，一定要优先击破。B40F的BOSS会对我方全体施加“目潰**し**”的异常状态，不过HP只有2000左右，靠会心一击先手致胜，别让它出手。

要点

B33F中央有个孤立的房间，其实左右两侧都有隐藏通道可以进去。里面的宝箱装有S抽卡券。

B41～B50F

从B41F开始出现**モノクマギャザ**-V，是**モノクマギャザ**-的强化型，当然也是物理无效，比较考验玩家逃走的技术。B45F可以看到守护着大量宝箱的BOSS**エグイサルイエロ**-，如果是之前击破了**エグイサルブル**-的队伍，完全可以来挑战一下（当然先开通升降机存档）。B47F开始出现的**くねくねモノクマ**V同样会吸收集中力，也是优先击倒的对象。B48F右侧可以看到守护着宝箱的BOSS**エグイサルグリ**-**ン**，如果是之前击破了**エグイサルイエロ**-的队伍，可以来挑战一下。不过B48F没有存档点，最后是做好完全准备后再从B45F冲上来打。B49F是连续挑战之前打过的4个BOSS（**エグイサル**除外），现在来看当然都没什么难度。B50F就要挑战最终BOSS**コッパモノクマ**，HP在7000左右，能打败**エグイサルグリ**-**ン**的话对付它也不是问题。击破BOSS后留下通关存档，接下来开放B51～B100F的迷宫。

要点

①.B45F的BOSS**エグイサルイエロ**-HP在6000左右，打法跟之前完全相同，先手斩杀。击破后后面的宝箱里有“超高校级**のテニス**选手**の**证”、“超高校级**の**探侦**の**证”、“超高校级**のマジシャンの**证”、“超高校级**のメイドの**证”、“超高校级**の**民俗学者**の**证”、“超高校级**の**昆虫博士**の**证”、“超高校级**の**美术部**の**证”和“超高校级**の**发明家**の**证”，装备后提升不同的能力。另外还有巨款20000G。

②.B47F右下方看上去没有入口的教室，其实在左下角有隐藏通道可以进入。里面可以回收两个宝箱，装有两张S抽卡券。

③.B48F的BOSS**エグイサルグリ**-**ン**HP在7000左右，打法跟之前完全相同，先手斩杀。击破后后面的宝箱里有“超高校级**の**生存者**の**证”和“超高校级**の**暗杀者**の**证”。另外还有巨款40000G。

B51～B60F

进入B51F后，抽卡等级提升，U级角色卡出率提升至5%。这里强烈建议立刻用S/L抽卡法抽出一个U级的苗木或狛枝用于逃跑，同时习得“发言治疗”和“斗魂注入”来稳住阵容，以及习得“**ドロップアップ**”赚取素材。（有多余碎片建议再习得“疾风防壁”和“雷击防壁”。）这种幸运特化的角色配合之前获得的装备“超高校级**の**？？？**の**证”，将幸运堆到800以上，就能稳定地逃掉每一场战斗了。觉得打得辛苦的话，也可以将攻击手换成腕力特化的U级角色。完成后的这个阵容是基本可以用到最后的。后50层迷宫跟前50层的构造完全一样，不过敌人都是大幅强化的。打得吃力的话可以完全以逃跑跳过杂兵战，专门推BOSS。B60F的BOSS**モノクマ**蚀虫V3的HP在10000左右，用大家熟悉的老一套打法。

B61～B70F

物理无效的**モノクマギャザ**-V2开始出没，另外**モノクマンタラ**V2的速度极快，没有习得高等级的“五月雨拳”的话很难打得到，建议开始逃跑之旅。B65F之后的敌人都是不带物理抗性的弱鸡，可以随便碾压。B70F的BOSS**モノクマ**战车V3依旧是物理耐性，而且会使用全体风属性攻击和全体睡眠，HP大约在10000～11000左右。

要点

B64F的左侧通道中央附近往右有一条隐藏通道（与B14F的位置正好相反），到中央可以回收两个宝箱，分别是20000G和U抽卡券。



B71~B80F

前5层又是**モノクマギャザ**–V2和**モノクマンタラ**V2，**モノクマムル**G也是强敌，速度极快，招惹不起，遇到就逃跑吧。后5层又是弱鸡组合，随便碾压。75F的BOSS**エグイサルピンク**需要特殊攻略方式，详见下文。B80F的BOSS**モノクマ**亲分V3跟之前一样是个靶子，HP在17000前后。

要点

①.B74F正上方的两个房间中靠右的那一间，在右侧有一条隐藏通道，到右侧可以回收两个宝箱，分别是20000G和U抽卡券。

②.B75F的BOSS**エグイサルピンク**，其HP在90000～105000区间，不过它带有除去毒以外的全耐性，无论物理、属性攻击还是会心一击全都只有1点伤害。想要击破这个BOSS，必须育成一个能够释放毒异常状态的角色。建议育成一个知力特化的知性角色，习得技能“强制猛毒”+“**スキル**攻击威力**アップ**”，最终将知力堆到900。BOSS中毒后每回合损失14999的发言力，7回合直接被击破。其他角色贯彻防御，让奶妈注意回血即可。击破后后面的宝箱里有U抽卡券×2、40000G、金**の**毛×3、金**の**皮×3、金**の**牙×5、金**の**肉×3、金**の**目×3。

B81~B90F

B86F开始出现的**モノクマムル**V3血高攻高，HP在800左右；**モノクマ**仙人V3的速度极快，没有400以上很难抢在它之前出手，HP在700左右。如果角色能力值不够先手必杀标准的话，建议在B86F之后全程逃走。B90F的BOSS**モノクマンド ウバ**V3会使用全体的目潰し状态和全能力下降，还会使用全体雷属性攻击，正常攻略必须准备持有全体“异常治愈”和“雷击防壁”的角色。它的HP在25000左右。

要点

跟B33F一样，B83F中央有个孤立的房间，在外围右上角有一条隐藏通道可以进去。里面的宝箱装有U抽卡券。

B91~B100F

到了这个阶段，即便是杂兵战也很有可能让玩家团灭，因此建议全程逃跑。路上守护宝箱的BOSS也不要去管，当前的目的只有一个——前往B99F。到达B99F后，玩家就可以制作武器“**プレス**机”，需要的材料为“白金**の**牙”、“白金**の**目”、“白金**の**毛”、“白金**の**肉”和“白金**の**皮”各自×5。而这一层会出现名为**モノクマルム**P的怪物，就会掉落这几种素材。用“无人斩**り**”在这里刷够素材（有“雷击防壁”就稳了），制作出一个“**プレス**机”，然后给玩队伍中最强的输出角色装备上即可。这件武器的性能是全能力提升为10倍，不过速度和幸运强制变成1。有了这件装备之后，打BOSS效率是大幅提升。

B100F的BOSS**コッパモノクマ**V3，其HP大约在40000左右，击破后通关并出现隐藏BOSS。此时读取存档再次进入B100F，即可挑战隐藏BOSS**モノクマ**V3。**モノクマ**V3的HP大约在65000～70000之间，会使用全体风属性攻击，加好“疾风防壁”再去打就可以了。遇到全体混乱算运气不好，多多尝试几次。击破后的宝箱里面可以获得“超高校级**の**幸运**の**证”以及大量金钱。另外这个BOSS和后面的宝箱每次进入都会刷新。

要点

①.B95F的BOSS**エグイサルレッド**HP在55000左右，它的输出基本来源于雷属性攻击，只要有“雷击防壁”技能，就能轻松碾压它。击破后后面的宝箱里有“白金**の**毛”、“白金**の**皮”、“白金**の**目”、“白金**の**牙”、“白金**の**肉”、U抽卡券×2、“超高校级**の**希望**の**证”。另外还有巨款99999G。

②.B97F右上方看上去没有入口的教室，其实在左上角有隐藏通道可以进入。里面可以回收两个宝箱，分别是53000G和5300G。

③.B98F的BOSS**エグイサル**V3HP在35000左右，打法跟B95F的BOSS如出一辙，开启“雷击防壁”然后输出即可。击破后后面的宝箱里有“传说**の**帽子”、“传说**の**制服”、“传说**の**シュ–ズ”和“传说**の**お守**り**”。另外还有巨款99999G×2。

抽卡大法

一直抽不到自己想要的角色，无疑会大幅耽误闯关的进程。这里为大家介绍一种S/L大法，通过备份两个相同进度的存档来回避自动存档。具体步骤如下。

①.准备一个抽卡前存档a，此时抽卡的自动存档是默认在这个a存档上的。

②.选择主菜单的**チャプタ–セレクト**，选择随意一个章节的自由行动时间开始游戏。之后立刻保存一个全新的存档b。此时抽卡的自动存档转移至当前的b存档上。

③.抽个痛快。

④.离开**カ–ド デス**时，自动存档已经覆盖b存档。结果不如人意的话，直接提取抽卡前的a存档。

⑤.重复执行步骤②～④，直至抽到目标角色为止。注意每次提取a存档后，一定要再次重新存档并覆盖b存档，否则会悲剧。

奖杯攻略

白金路线

奖杯总数	41	铜杯	26	银杯	10	金杯	4	白金	1

白金难度	9/10
白金所需时间	40小时以上
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	有（升级1.02版本可避免）
硬件需要	无

1.正篇约30小时不到即可通关，闯关途中注意时刻消耗黑白熊徽章在主菜单购买EXTRA里的要素。

2.在赌场中通过抓鱼游戏赚取大量筹码，至少要在160000以上，用于支付礼物“强运**のボタン**”，以及至少15个“爱**の**键”的费用。

3.在**ダンガン**红鲑团模式下完成真结局，并刷出所有成员的爱情公寓剧情。这个步骤中顺便完成除去礼物No.132“**モノのつるぎ**”以外所有礼物的收集。

4.通关一次超高校级**の**才能育成计画，获得礼物No.132“**モノのつるぎ**”，完成全礼物收集。培养角色的诀窍参照前文攻略。

5.在超高校级**の**才能育成计画和**モノクマの**试练两个模式中不断往复，最终击破**モノクマの**试练的100层隐藏BOSS，并抽出所有角色的卡片。

6.在超高校级**の**才能育成计画中养成所有角色一次。

7.在第1章里刷完赤松与全员的友好度事件。

8.补齐剩下的奖杯。

全トロフィ–获得（白金）
取得条件：获得除白金之外的所有奖杯

プロロ–グクリア【（铜杯）
取得条件：完成序章

第1章クリア（铜杯）
取得条件：完成第1章

第2章クリア（铜杯）
取得条件：完成第2章

第3章クリア（铜杯）
取得条件：完成第3章

第4章クリア（铜杯）
取得条件：完成第4章

第5章クリア（铜杯）
取得条件：完成第5章

第6章クリア（银杯）
取得条件：完成第6章

ガラクタも使いよう

取得条件：剧情奖杯

死者の声を求めて

取得条件：剧情奖杯

プログラム世界へようこそ

取得条件：剧情奖杯

外の世界の真实

取得条件：剧情奖杯

最后の学级裁判

取得条件：剧情奖杯

自己锻炼の镜

取得条件：等级达到MAX（Lv99）

奖杯说明：推荐刷第5章非日常篇一开始的搜查部分，利用调查言弹来快速增加经验。可以参照前文攻略，不断刷一开始调查格纳库的部分。

真实の绊

取得条件：任意角色的羁绊等级达到最大（亲密度5）

最高の绊

取得条件：全员的羁绊等级达到最大

收集家

取得条件：收集全部礼物

奖杯说明：No.1～113、130的礼物均是通过扭蛋机与赌场交换奖品获得。No.114～128、141的礼物是与同伴亲密度MAX时获得。No.129、131、133～140的礼物是完成正篇章节时自动获得。No.132的礼物是“超高校级の才能育成计画”模式初次通关获得。No.142、143是在“ダンガン红鲑团”模式下的赌场中换取。千万注意的是即使是曾经获得的礼物，如果通过送礼送出，导致残余为0时，是不会计入已搜集礼物的，需要通过扭蛋机与赌场交换奖品重新获得，因此送礼时一定要每种礼物留一个。

ロンパ

取得条件：完成一次论破

サイレンサー名人

取得条件：成功灭音500次以上

嘘も诚も

取得条件：进行一次伪证

V

取得条件：完成V论破、V同意、V伪证中任意一项

奖杯说明：攻击弱点发言中集中精神才能看到的红点。

里ルートへの诱い

取得条件：在ノンストップ议论中进入里路线

里ルート制霸

取得条件：在ノンストップ议论中进入过所有的里路线

奖杯说明：所有里路线的进入方式已全部收录在前文攻略中。

初めての夜

取得条件：使用“爱の键”在爱情公寓度过一夜

奖杯说明：持有“爱の键”的情况下，于夜时间自然就能触发。详情参考前文系统部分。

カクレへの挑战

取得条件：发现隐藏黑白熊

ディスカバリーモノクマ

取得条件：发现全部隐藏黑白熊

奖杯说明：所有隐藏黑白熊的位置已全部收录在前文攻略中。

リアクション王

取得条件：机关射击1000次以上

奖杯说明：要命中物品才会计算。

アウトローランナー

取得条件：赌场飙车游戏在难度“イジワル”下获得S评价

奖杯说明：本作白金路上最大障碍之一。参考前文系统部分的说明。

サーモンハンター

取得条件：赌场捕鱼游戏在难度“イジワル”下获得S评价

奖杯说明：最高难度下的攻略方式参考前文系统部分的说明。

モノリスホリダー

取得条件：赌场挖掘游戏在难度“イジワル”下获得S评价

奖杯说明：本作白金路上最大障碍之二。参考前文系统部分的说明。

エクストリーム7

取得条件：赌场老虎机中抽中全7

奖杯说明：枯燥的连打△键作业。

カジノのロワイヤル

取得条件：所持赌场筹码达到10000枚以上

奖杯说明：捕鱼游戏开启“イジワル”难度后可以轻松达成。

みんなと歩み出す未来

取得条件：“ダンガン红鲑团”迎来真结局

奖杯说明：请参考前文相关部分。

希望ヶ峰学园の新人

取得条件：“超高校级の才能育成计画”完成1名角色的育成

最后の试验

取得条件：“超高校级の才能育成计画”通过第三年的全部实技试验

奖杯说明：实技试验的难度是固定的，因此一定要培养出U级的角色才有可能通过。这个奖杯建议到最后抽到全部U级角色再来达成，这样可以保证自己的同伴也都是U级角色。建议育成角色为腕力特化的运动类角色，技能习得“五月雨拳”和“スキル威力アップ”，在最终战中先手发动“五月雨拳”一击必杀。（速度不够的话，可以让NPC角色发动“身代わり”来代替承受一波伤害。）

育成マスター

取得条件：“超高校级の才能育成计画”完成1名角色的育成（不论珍稀度）

奖杯说明：不断绕着路线外圈走，翘掉所有的实技试验，大约15分钟完成一名角色。

最初の试练

取得条件：“モノクマの试练”击倒第1个BOSS

顶きへの到达

取得条件：“モノクマの试练”通关

奖杯说明：击倒B50F的BOSS即可。

真の恐怖を乗り越えた

取得条件：“モノクマの试练”击倒隐藏BOSS

奖杯说明：击倒B100F最深处的隐藏BOSS。

超高校级ザッツオール

取得条件：收集全部角色的全部珍稀度卡片

奖杯说明：在“カードデス”选项中不断10连抽。建议完成“モノクマの试练”后再来完成这个奖杯，可以提高U级卡片的出率。

V3の全て

取得条件：解放ギャラリー的全部内容

奖杯说明：购买EXTRA下所有内容即可。其中亲密度事件里，赤松与其他角色的亲密度事件最高只有Lv2，玩家必须选择第一章的自由时间反复刷。注意赤松与夜长的Lv2事件，必须等到第4日的自由时间，调查超高校级のピアニストの研究教室，进入过一次之后才可以触发。



苍藍革命之女武神

VALKYRIA : AZURE REVOLUTION™

Here lie the "circle of five", whose vengeful actions brought forth an inferno of war. With their execution, the blood of the brave legions is redeemed, and a just peace born. They rest eternally in the land of their birth, by the grace of the Holy Mother.

本作的制作组在发售前提及本作与“《战场的女武神》系列”的关系时，将两者类比成了《真·女神转生》和《女神异闻录》，两者有着相似的元素和关键词，但是世界观、故事和角色都完全不同。这些不同不仅体现在剧情设定上，本作的系统，特别是战斗系统与“《战场的女武神》系列”截然不同。强调四人作战与动作性的战斗系统虽缺少了战略性，却具有了爽快感。可以说，本作是完全不同于“《战场的女武神》系列”的全新作品。如果是系列粉丝，且能够接受长时间过场动画的话，本作还是值得尝试。另外攻略内截图均采用PS4版。

文 余烬　美编 Juxi

苍蓝革命的女武神		SEGA (PSV)	
苍蓝革命之女武神		角色扮演	中文版
2017年1月19日	本地1人	对应PSV TV	
售价为398港币			

基本系统

操作指南

键位	功能
左摇杆	移动
右摇杆	调整视角
○	攻击
×	翻滚（点击）/奔跑（按住）
□	防御
△	战斗配置盘
L	切换配置

键位	功能
R	场景互动
方向键←/→	切换当前角色的职责命令
方向键↑/↓	切换操作角色
中间触摸屏	进入队伍菜单
左侧触摸屏	调整视角至角色正前方
右侧触摸屏	锁定
START	进入系统菜单

画面说明



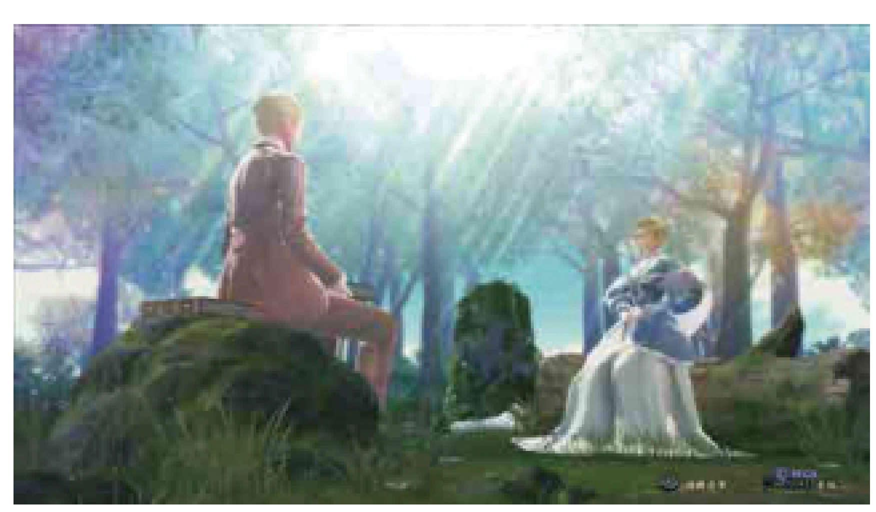
①战况 ②小地图 ③时间 ④配置 ⑤职责命令 ⑥行动量表 ⑦角色姓名和队伍状态

历史学家莉雪儿

本作是以历史学家莉雪儿对百年前历史的回顾来推动剧情，因此莉雪儿周边的诸多物品都有着重要的功能。通过推动左摇杆可在这些物品中进行切换，并按下○按键确认。

◆历史学家莉雪儿：继续进行游戏推动剧情。

◆史书：重新观看之前事件的过场动画，或阅读一些对重大事件的注解。此外，不少不会在剧情过场中出现的事件动画也会在这里出现。若想更详细地了解解放战争相关的事件，就打开史书吧。



◆事典：阅读并了解与解放战争有关的重要用语，用语会随游戏进行予以追加。

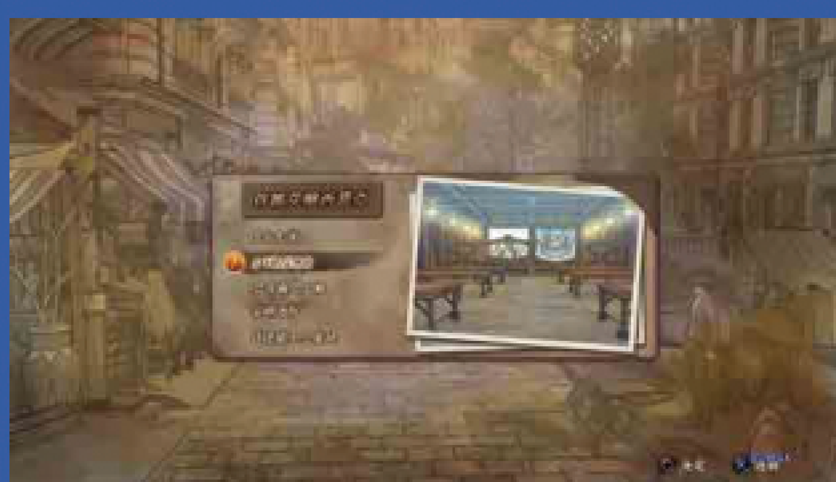
◆记事本：观看解放战争相关人等不为人知的事件动画。满足特定条件后，事件动画将会追加。

◆大罪人之墓：通关后出现，进行游戏的二周目。

战前准备

首都艾尔西诺亚

首都艾尔西诺亚是主角一行人的重要据点，在这里可以进行诸多的战前准备。靠近这里的居民和部队队员，能听到他们对于此时情势的评论或心声。艾尔西诺亚分为王宫大道、A·V部队总部、巴吉尔咒工厂、安娜酒馆、日德兰王立墓地这5个区域，从各区域的出入口可直接选择前往的区域。想要推进剧情时，就前往有圆形感叹号图示的区域吧。



王宫大道

从王宫大道贩卖的报纸上，可得知日德兰王国的情势。王宫大道还林立着各式各样的摊贩，每家摊贩所售的商品皆不相同。摊贩的商品与价格可能会随A·V部队的表现以及战争的影响而产生变化。

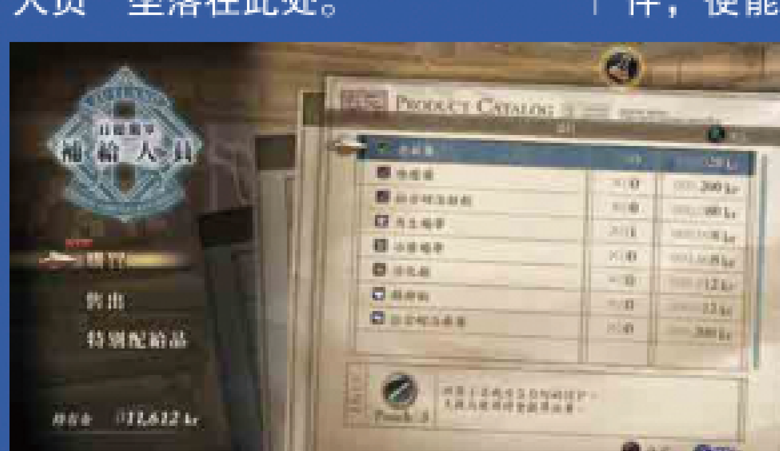
摊贩中最重要的是汤玛森工坊。这里不仅能够进行“BDU（战斗服）”的购买和售出，还能进行委托制作。BDU为A·V部队共同装备的战斗服，装备后所有人身上都会产生同样的效果。而通过委托，自行选择具有特定效果的BDU，再支付所需的委托费且完成一次作战任务后，可得到具备属意效果的装备。



A·V部队总部

不少剧情的发展都需要来到这里并通过出击任务来推进。“部队总部”与“日德兰军补给人员”坐落在此处。

◆**部队总部**：这里提供了三个选项。“**任务**”可进行各种任务；若在任务中满足特定的条件，便能于“**报告战果**”中收取报酬，在进行任务之前看下其中的条件，能使战果更顺利的完成；“**交换**”可将拉古耐特碎片交换成拉古耐特。虽然所交换的拉古耐特种类与性能为随机决定，但可在交换前指定所需拉古耐特的属性或兵科。此外，有些特殊咒术与高位阶的稀有拉古耐特只能靠交换获得。锁定这些目标，多多进行交换吧。可从报告战果中获得交换所需的“拉古耐特碎片”。



◆**日德兰军补给人员**：在这里能以金钱换取道具。在战斗中所能携带的道具数量是有限制的，不同道具所限制的数量不同，通过道具图标下方“Pouch”字样后面的数字可确定该道具限制数量。若要顺利完成任务，道具为重要的回复手段之一，必须多加留意，勤于补充。“特别配给品”用于领取下载来的DLC道具等。

巴吉尔咒工厂

“萨班哲公司”坐落在此处，其提供了“设定战斗配置盘”、“强化咒构武器”、“开发辅助武器”三项服务。

◆**设定战斗配置盘**：对各角色战斗配置盘中的内容进行变更或移除。角色所能装备的咒术会受到兵科与四属性等级的限制，但所能装备的道具和辅助武器没有限制。此外战斗配置盘也可在出击前的战情简报中进行变更。

◆**强化咒构武器**：通过走盘的方式，强化各角色所持武器的性能，强化需要拉古耐特。攻击、对甲、咒力、四属性等级均可在这里得到强化。随着剧情的推行，角色的武器设计图会得到扩张，能强化的项目也会越来越多。

◆**开发辅助武器**：可开发枪械及手榴弹。只有开发了前一个型号的武器才能开发后一个型号的武器，且随着剧情推进，能开发的辅助武器会变得更多。开发武器是一件一劳永逸的事情，有足够金钱后可优先选择来这里开发辅助武器。

交流事件

在首都艾尔西诺亚可以与部队队员进行交流。在5个区域中的某处找到他们后可与其进行交流。这不仅能看到各队员战斗之外的另一面，还能在交流后得到用于设定队员态度（MANIFEST）的关键字词。通过队伍菜单中的“交流”项目能查看到目前已触发的交流，在有新的交流事件时，也会在此处接获通知。

新的交流事件会在完成任务后高几率出现，具体的事件内容并非是由所完成的任务决定，而是由此刻的存档决定，也就是说只要不重新存档并读档，接下来无论完成怎样的任务，所出现的交流事件都是一样的。总的来说，收集齐所有交流事件的方法就是不停地做任务来刷新并触发。不用担心由于某些剧情的推动而使得特定的交流事件无法触发，即便是某些角色消失也会有其他角色的交流事件来进行代替。所以，即便是二周目也是可以刷齐交流事件并获得相应的奖杯。另外，某些角色一旦死亡，与之相关的交流事件也无法进行。为了获得相应奖杯，请务必保证角色不要死亡。



职责命令与潜能态度

在主菜单的“个人”项目中，能查看角色的潜能，调整角色的职责命令与态度。

◆职责命令：可设定我方角色战斗时的职责。职责命令分为“Offense（攻击）”、“Defense（防御）”、“Support（支援）”三种，可从队伍选单的“个人”中进行各角色的设定。此外，战斗中可按下方向键←/→，暂时变更全体队员的职责命令。

◆潜能（POTENTIALS）：各角色有着 3~4 项潜能。其中蓝色为负面效果的潜能，红色为正面效果的潜能。战斗中，满足特定条件后潜能便会发动，具体条件可通过各潜能的说明来查看。潜能不可更换，但随着剧情的发展潜能会发生一定的变化。

◆态度（MANIFEST）：通过给 6 个空格装上关键字词，角色在战斗中的作战方式会有所偏重，从而使得这些非主动操控的角色拥有更高的 AI。关键字词的获得方式包括完成交流事件和完成作战任务。



兵科

无论是己方还是敌方，都有着兵科之分。兵科的不同不仅会使得角色的攻击方式与自身属性不同，还会影响到拉古耐特的装备以及咒术的使用。另外，战斗中的某些特定动作（比如拆地雷）只能由特定的兵科来完成。各角色自身的兵科固定，无法更换。

◆突击兵：一击破坏力非常强大的兵科，部队中的输出担当。当敌人聚集时发动攻击能够造成可观的伤害。该兵科擅长火属性咒术。

◆侦察兵：攻击次数较多的兵科。一击的威力不大，却能用连续攻击弥补缺点，击败敌人。该兵科擅长风属性咒术。

◆支援兵：擅长使用咒术发动强力攻击的兵科。但是比较不耐打，战斗时必须多加注意。该兵科擅长水属性咒术。

◆装甲兵：能用盾牌减轻来自正面攻击的兵科。但是无法抵挡来自背后的攻击。该兵科擅长土属性咒术。

任务



在 A・V 部队总部的“部队总部”处可出击任务。选择大地图上的任务标示并确定后便可进行该任务。任务分为剧情任务、自由任务、战术任务三种类型。

◆剧情任务：完成该任务后会推动剧情，并使得之后的任务等级逐步提高。部分剧情任务也会改写地图上土地的支配势力。

◆自由任务：自由任务分为歼灭、击破、侦察、工作这 4 种类型，出现的任务时有不同。出击次数不限，可利用自由任务来强化部队与获得新咒术。

◆战术任务：若在同一个时间点进行几次自由任务，便有可能发展成大规模战斗。此种情况称为“战术任务”。战术任务的胜败结果有可能改写该土地的支配势力。若多次于自由任务中出击，进行战术任务时，便较容易扩张支配领域。相反地，若对自由任务置之不理，不进行出击，该地图便会轻易遭敌人夺去。一旦扩张日德兰的支配领域，便能将与帝国军的战斗导向有利情势。支配领域的扩展还会使摊贩引进新的材料或道具。

战果报告书

当任务完成后，便会根据角色在作战时的表现进行评价与奖励。

◆评价：根据完成时间与敌人击破数来进行评价，且还会给出一个综合评价。评价的等级最高为S级。另外也会在这里显示出本次任务的追加报酬是否得到。

◆经验值：各角色本场任务所获得的经验值。所有角色均可获得经验值，但进行作战的角色会多很多。

◆战利品：这里会结算本次任务最后所获得的战利品。注意，在任务中获得的物品皆会作为“战利品”暂时持有。若部队于任务中全灭或强制撤退，战利品便会遭舍弃。但通过据点撤退可避免这种战利品舍弃的情况。



野营地

某些任务中会在野营地暂作休息。在野营地，可针对接下来的作战进行补充道具或变更队员装备等准备。从系统选单选择“中断作战”，便可暂时返回首都艾尔西诺亚。即使中断了作战，藉由从部队总部选择下一个任务，便能接续之前进行到野营地的状态开始。

咒歌

咒歌是只有奥菲莉亚能够使用的拉古耐特。不受咒构武器的属性位阶限制，可自由设定于战斗配置盘上。另外，咒歌分成“慈爱”和“畏惧”两种，两者都具备强大的效果，并且能使女武神的部分招式失效。

激烈战场

战斗基础

我方只要接近敌方部队，就会被敌方发现，敌方进而会对我方发动攻击。可使用○按键的“连击”以及△按键的“战斗配置盘”攻击敌人。要使用攻击与战斗配置盘必须将“行动量表”累积至全满。而行动量表会随着时间流逝增加，量表蓄满后会在画面中央出现“READY”的字样。□按键的“格挡”和×按键的“闪避/奔跑”不必消耗行动量表即能使用。

战斗配置盘

可从战斗配置盘中使用角色已装备的“咒术”、“辅助武器”以及队伍持有的“道具”。藉由消耗RP可使用咒术，种类包含强力攻击、回复HP等各式各样效果。辅助武器虽不会消耗RP，但每支枪及手榴弹可使用的弹数皆有限制。道具与咒术、辅助武器不同，是从全体队员持有的道具当中选择之后使用。开启战斗配置盘时，时间将会暂停，且在使用咒术、辅助武器、道具期间，时间同样会暂停。



直接命令

只要使用“直接命令”，便能直接命令我方角色对指定目标采取相应行动。接受了直接命令的角色会在一段时间内采取指定行动。直接命令可从战斗配置盘中选择，并进行使用。另外，此举会消耗操作角色的行动量表。

配置

按下L键，便能变更部队的“配置”。配置分为“FORCE（4人行动）”、“BUDDY（2人行动）”、“SOLO（1人行动）”这三种。FORCE行动时，我方角色将会围绕在操作角色周围，尽量对同一目标采取行动。BUDDY行动时，我方角色会2人一组，各自选定目标采取行动。SOLO时，我方角色会分散行动，各自对单独目标采取行动。根据状况选择适合的配置，让战斗处于有利情势吧。

濒死与死亡

角色的HP变为0时，即陷入“濒死”状态，无法行动。不只如此，若放置不管经过一段时间后，角色便会“死亡”。除了安姆雷斯等部分角色之外，角色一旦死亡，之后便永久无法再度使用。而与之相关的交流对话也不能够再进行。角色死亡后，会出现相同兵科的新角色进行代替。

只要接近陷入濒死状态的角色，按下R按键，便能进行“救助”，回复一定量的HP。角色一旦陷入濒死状态，读秒结束后就会面临死亡。所以必须最优先对濒死角色进行援助。



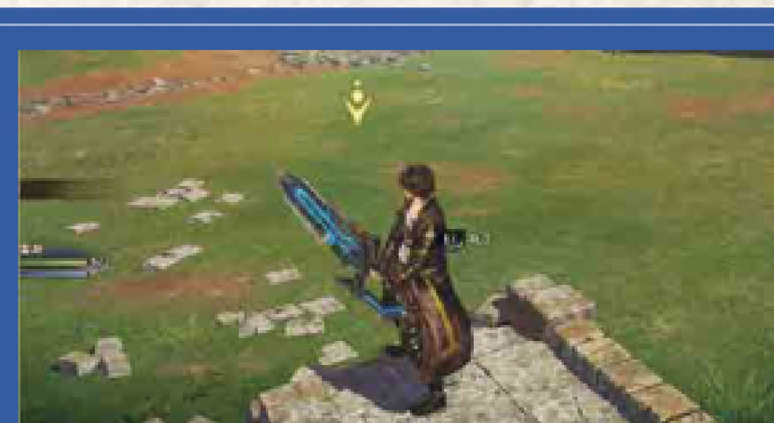
沙包与可藏匿之墙

地图上存在一些可藏匿的地点。于沙包附近按下R按键，便能进行“蹲踞”。蹲踞期间除了能减轻损伤，HP也会一点一点地逐渐回复。此外，若在往沙包移动时按下R按键，便能跨越沙包，持续推动摇杆也能直接跨越沙包。

另外，地图上还有按下R按键便能“藏匿”的墙壁。藏匿中不只会回复HP，于此状态使用战斗配置盘攻击敌人，便能出其不意地让敌人措手不及。

高低落差与梯子

地图上有可跳下的高低落差与梯子，接近后按下R按键，便能进行移动或攀爬。不过跳下高低落差处后就无法回头，请多加留意。



潜伏

在长得较高的草丛中按下R按键便能进行“潜伏”。藉由潜伏便能在接近敌人前都不被察觉，若在潜伏中使用战斗配置盘攻击敌人，便能出其不意地让敌人措手不及。但若在已被敌人发觉的状况下进行潜伏，便无法发挥效果。画面上将会有“潜伏”的字样显示潜伏是否发挥效果。

此外，敌方也有可能潜伏于草丛中，要靠近敌人才有可能发觉。随便接近会遭受敌方出其不意的攻击。某些手榴弹可解除敌方的潜伏。事先使用手榴弹确保行进路线安全也是不错的选择。

据点

若遇到帝国军已设置的“据点”，可藉由歼灭周围敌人进行“占领”。

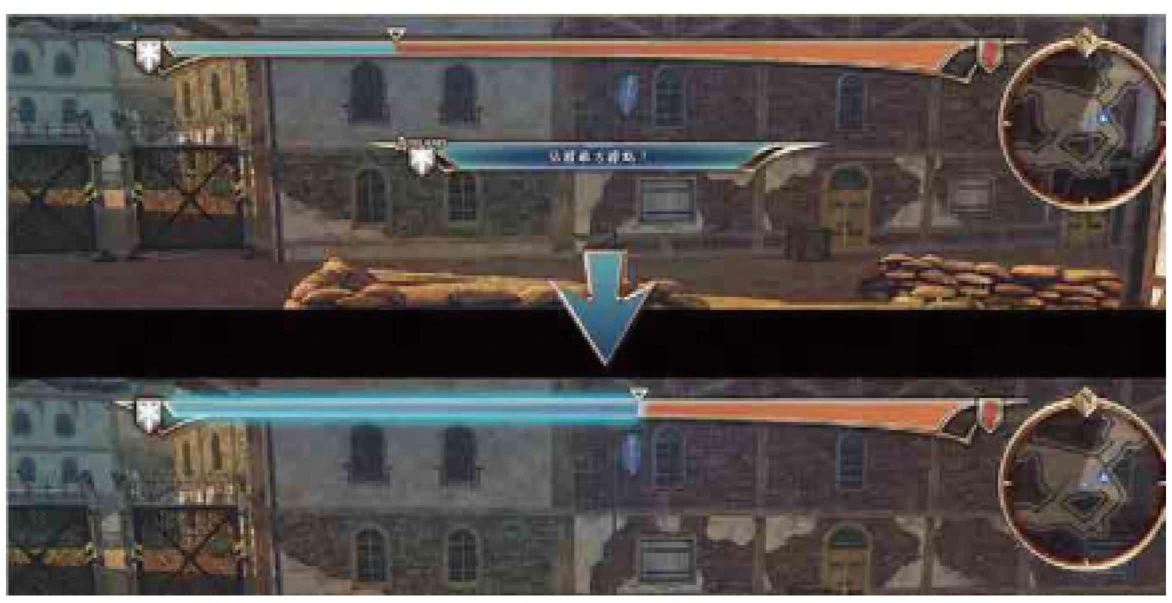


可于已占领的据点选择“撤退”，便能在不失去战利品的状况下返回。此外，占领据点之后，可趁机为辅助武器补充一定量的弹药。在攻略任务时善加利用吧。

战况

“战况”会在已出击的任务中，显示日德兰与罗斯哪方较占优势。目前的战况显示于画面上方的“战况量表”中，量表中的蓝色越长，即表示日德兰方越占优势。

藉由击破敌方领队和占领据点等行动，便能将战况导向优势。在占优势的状况下，会产生行动量表的增加速度变快、敌方较容易产生负面情绪等各式各样的受惠效果。另外还有较容易出现正面效果的潜能、不容易出现负面效果的潜能等效果。相反地，若处于劣势的状况之下，以上提到的效果都将加诸于敌方。尽量打倒敌人，不让我方陷入濒死状态，尽早打倒增援，让状况保持在有利的局面。



情绪

情绪是本作战斗中的关键，在经过特定行动后引发敌人的负面情绪，将会使得战斗容易很多。理解并学会在战斗中运用情绪，能使得战斗事半功倍。

焦躁与惊愕

使用咒术或辅助武器，可于目标身上引发“惊愕”与“焦躁”这两种情绪。惊愕会使目标僵硬，增加受到的损伤。焦躁则是使目标能力暂时弱化。此外，即使不使用咒术或辅助武器，打倒敌方领队也会使其他队员陷入焦躁，视情况产生情绪。当我方身上出现焦躁、惊愕时，可采取在镇定下来前避免战斗的行动。



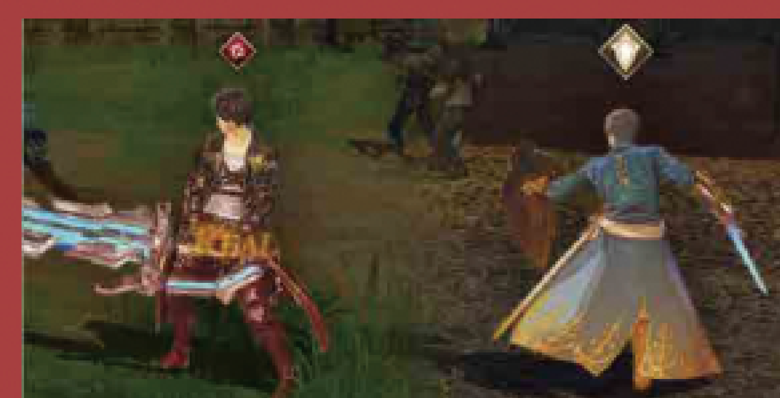
恐惧与混乱



藉由持续让目标陷入强烈焦躁及惊愕，便会使其产生“恐惧”、“混乱”情绪。恐惧与混乱除了比焦躁及惊愕发挥出更强效果之外，还能对行动产生影响，有可能使目标无法攻击。

愤怒与决心

我方陷入濒死，或持续受到敌方攻击，便会引发“愤怒”与“决心”情绪。愤怒虽可使攻击或行动量表上升，却会使防御降低。决心虽会使防御及格挡性能提升，却也会使我方易遭敌方瞄准。虽然情绪有利有弊，但却能藉由产生的效果导向有利的战局。愤怒与决心可藉由引发焦躁与惊愕来平复。发生于敌人身上时，请使用咒术等手段冷静应对吧。



物资箱

有时在地图上会发现帝国军带来的物资箱。在不被敌人发觉的状态下，靠近物资箱按下R按键，便能获得其中的道具。



炸弹

配置于地图上的“炸弹”可藉由攻击引爆，给予周围的角色损伤。不过由于我方角色也有可能因此受伤，必须留意引爆时机。



地雷

地图上有帝国军设置的“地雷”。若踩到地雷爆炸，周围的我方会受到损伤。但如果是支援兵，按下R按键便能拆除地雷。另外，即使踩到地雷，只要不移动，脚没有离开，就不会爆炸。在这段时间内，可派支援兵进行拆除。还可以藉由枪机等方式破坏地雷。若是发现地雷，在接近前先行破坏，也是不错的做法。



炮台



炮台是可从远距离发现我方行踪，并发动炮击的强力兵器。炮台没办法从正面破坏，只能攻击背面的弱点加以破坏。使用遮蔽物等顺利避开敌方视线，从背后接近炮台吧。

夜间

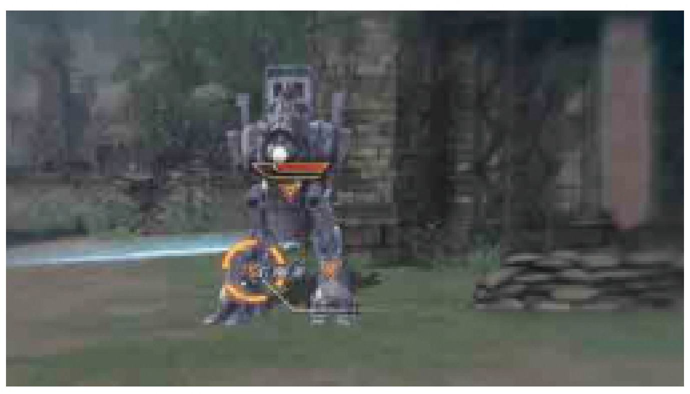
进行任务时随着时间的流逝，会慢慢进入夜间，此时敌方及我方的发现距离皆会缩短，出乎意料的遭遇战将会变多，必须小心留意，比白天更慎重地移动。女武神在夜间的战术任务中也有可能出现。

探照灯

在特定夜间地图上，会有探照灯进行运作，灯光将于地图上移动照射。若被探照灯照射到，除了被周围敌人发现之外，还有可能出现敌方的增援以及负面情绪。

咒机与部位

咒机为帝国的强力兵器，无论攻防皆优于一般士兵，与其正面冲突十分危险。咒机有些可以破坏的“部位”，藉由破坏部位便能使咒机倒地，或使其无法使用部分攻击。不光只是瞄准本体，为了使其弱化，先试着使用“锁定”来瞄准部位并破坏也是不错的做法。通过攻击部位时其所显示出来的颜色，能够迅速判定该部位的损伤状况。蓝色为完好，黄色为破损，红色为损坏，一般部位显示为红色时再攻击几下便能将之破坏。除了破坏部位能让咒机倒地外，使其“触电”也可让之倒地。此外，对咒机使用雷系咒术，有可能会提升威力。不少大型的咒机，会有露在身外的蓝色拉古耐特，攻击这种弱点，能对其造成更大的伤害。



装甲敌兵

装甲兵装备着坚固的盾牌，在格挡期间，由正面攻击无法对其造成重大损伤。

不过，即使是格挡也无法抵御来自背后的攻击，因此请尽可能攻击其背后吧。另外，若于格挡中对其造成一定程度的损伤亦可破解格挡，在攻击后也有不进行格挡的破绽存在。

女武神

除了在剧情中会面对女武神外，在战术任务当中，若时间流逝进入夜间，女武神也有可能来袭。女武神在战斗中会使自己的属性产生变化，并依属性发动猛烈的攻击。通过女武神周围的咒术球来判断其目前的属性，并针对其弱点属性进行攻击。火属性时弱点为水属性，水属性时弱点为火属性，风属性时弱点为土属性，土属性时弱点为风属性。若能成功阻止女武神行动，其灵光便会消失，不仅能对她造成更多伤害，战况也会好转。



通关后

通关之后，可以找莉雪儿交谈继续从最终章开始游玩，也可以通过“大罪人之墓”来开启二周目的游戏。二周目将继承角色状态以及持有的物品，剧情进展以及战死的角色将会初始化，但注意通关后开放的部分要素将无法游玩。通关后的要素还包括：

- 能在任务中使用戈德。
- 强化咒构武器的设计图将得到最后的扩张。
- 可开发新的辅助武器。
- 汤玛森工坊的裁缝品质提升，委托制作装备的效果得到提升。
- 所有地图上的区域，均可通过战术任务改写支配势力。
- 可从“史书”中再次挑战剧情任务。
- 追加60级的战术任务和自由任务。



全剧情任务S综合评价指南

在本作中，全剧情任务 S 综合评价涉及到一个奖杯，因此努力完成所有剧情任务的 S 综合评价还是相当有必要的。在通关之后可以通过“史书”反复挑战剧情任务，所以强烈建议通关之后再来挑战全剧情任务 S 综合评价。当然，下文中的不少心得也是专门为一周目的玩家准备的，阅读这些心得将能帮助你更好地游玩本作。

这里先说一下本作 S 综合评价的评判条件。影响作战任务最后战果综合评价的因素有三个：完成时间、敌人击破数、追加报酬获得情况。一般情况下，三个因素中有两个因素出色地完成便能获得 S 综合评价。也就是说，完成时间获得 S 评价、敌人击破数获得S评价、追加报酬全部获得，三者达成其二便可获得 S 综合评价。注意，这是最严格的情况下，某些关卡中完成时间和敌人击破数只获得了 A 评价，也有可能获得 S 综合评价。在这三个影响因素中，完成时间是最容易达到的，只需要快速地完成作战即可；其次是追加报酬全获得，按照接下来攻略中的作战心得即可顺利获得；最后是敌人击破数，不少敌人可能在一些角落或者草丛中，这会使很多时候敌人击破数的评价不高。

基于以上关于 S 综合评价的说明，在接下来攻略的作战心得中，将会提及每个任务追加报酬的具体地点。在按攻略获得追加报酬后再迅速完成作战，即可获得 S 综合评价。

这里对作战地图进行说明，作战地图中的横线与竖线将地图分为了很多方块区域，在地图的最左侧和上侧有对横排和竖排的方块区域进行编号。比如下文中有提到 E3，即表示 E 横排和 3 竖排所交叉的那个方块区域。

序章

莫尔达夺回作战

任务等级	Lv.001
作战目的	镇压莫尔达前哨基地
追加报酬	无
出击人员	8名成员强制出击

作战心得

向着地图上的感叹号目的地前进的同时学习新手教程即可，战斗没什么难度。在前行一段路程后，会换成奥菲莉亚四人组。一路剧情后会迎来第一场BOSS战。

一周目时可能会由于熟悉操作而使得任务完成时间延长，从而导致没有得到S综合评价。通关后再次挑战时就能轻松地获得S综合评价，只需沿途清理完所有的小兵再几刀砍翻BOSS便可。

BOSS战 龙S型 Lv.3

序章的 BOSS 龙 S 型并不难。龙 S 型的所有技能都会有攻击范围提示，在其攻击前离开其攻击范围即可躲避技能的攻击。另外，龙 S 型周围会有两个四角星形状的“赤焰之击”，会时不时地发射火球攻击。虽然将它们消灭后会在一段时间后作为增援再次出现，但好在血量不多且增援间隔较长。

连续攻击龙 S 型的腿部，可在部位破坏后使龙 S 型倒地出现大硬直，此时建议来到其低下来的头部处，使用几发“强击大地”便能造成巨额伤害。多次循环即可轻松击败BOSS。



第一章

A・V部队实战演习

任务等级	Lv.001
作战目的	完成部队演习
追加报酬	无
出击人员	6名成员强制出击

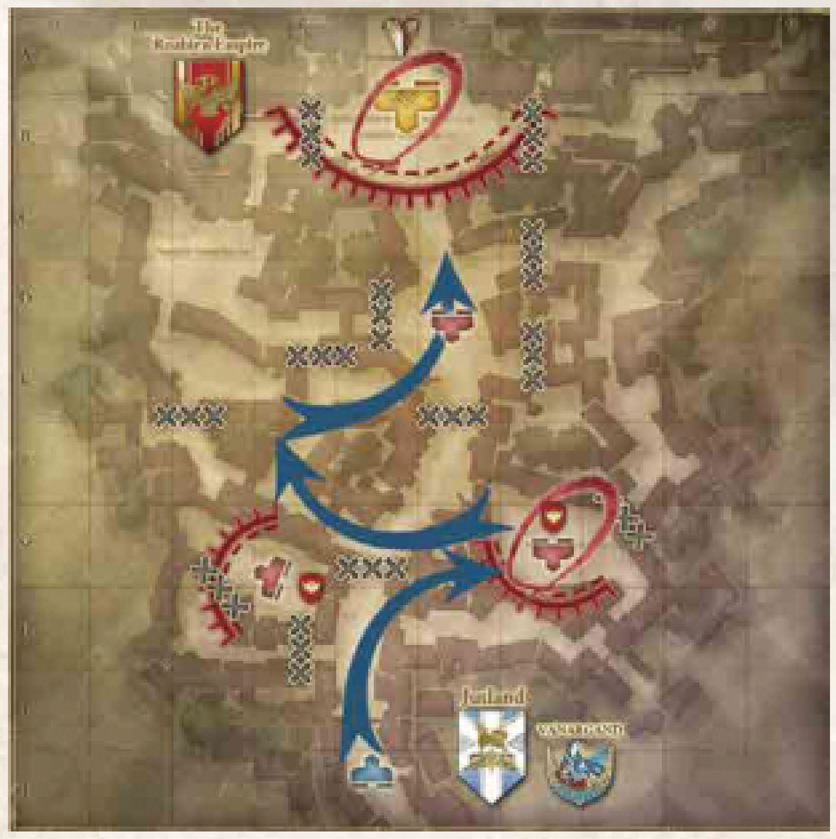


作战心得

3人一组，共2组，与戈德进行实战演习。演习开始前会对各兵科进行介绍，这里也可以通过切换操作角色来尝试下不同兵科的攻击方式。一般来说，如果没有花太多时间尝试兵科的话，一周目就能拿到S综合评价。

“苍蓝破晓”作战

任务等级	Lv.004
作战目的	镇压伊普塞丽亚总督府
追加报酬	占领所有据点（难度A）0/2
出击人员	最多4名成员



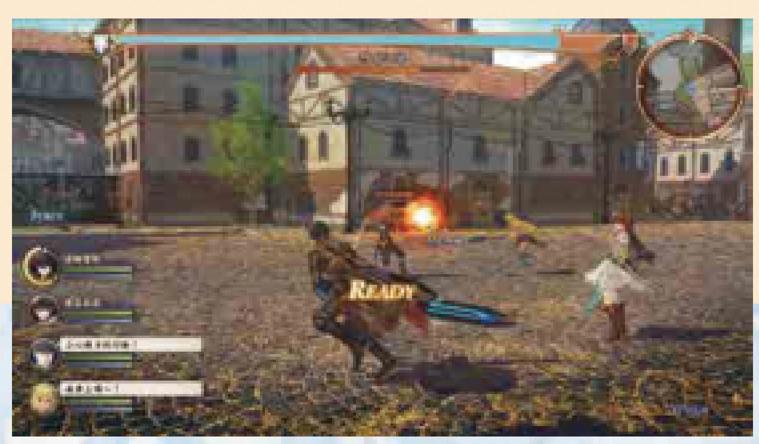
作战心得

本场作战需要进入伊普塞丽亚中心市区，突破帝国军在各处建立的防卫据点，镇压总督府。出击地点在市区南边，先朝市区东南边的帝国军据点前进。由于要前往错综复杂的市区，小心不要迷失方向，并朝总督府所在的北边前进。在进入总督府前会第一次遇到马克西姆，将之击败后便能进入总督府。总督府中有大量扎堆的敌人，可使用手榴弹的范围攻击直接清理掉。对于后方的土龙C型，可使用枪械射击其腿部，待对方倒地后使用咒术迅速击破。

S综合评价方面，需要将两个据点中的敌人都清理掉并占领才能获得S评价。地图中G6的第一个据点沿途就可顺便占领，G3的第二个据点需要走岔路前往并占领。

BOSS战 马克西姆 Lv.6

马克西姆向前方直线攻击的“穿刺之刃”蓄力较快，当出现攻击范围提示时需要立即走开。“全方位火力”范围较广且蓄力时间短，出现后可选择按住 × 快速跑出范围。“烈火之球”的蓄力时间较长，此时可选择绕到其背后进行攻击，但要注意“烈火之球”击中队友后会有范围伤害。看清 BOSS 技能的范围并绕后攻击，便能获得最终的胜利。



第二章

帝国军防线威力侦察任务

任务等级	Lv.005
作战目的	占领敌方主据点
追加报酬	占领所有据点（难度A）0/2
出击人员	最多4名成员



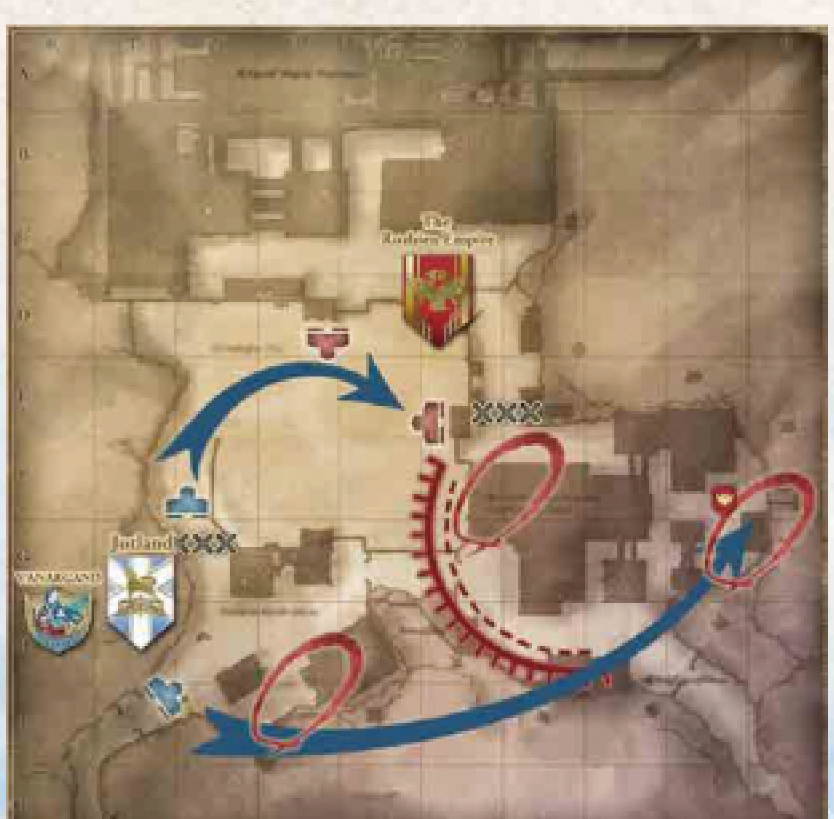
作战心得

这次的任务是战力侦察，攻击建立在街道上的帝国军防线，确认其战力。出击地点在伊普塞利亚侧的街道，可以选择按照地图上的箭头路线正面突破，但会面对大量的敌兵。建议选择先前往E3的据点并占领，再从该据点旁的高低差跳到下面，走到F5的位置，沿着箭头的小路一路向上并最终占领E6据点。

S综合评价方面，需要消灭G4、C7、D1处的敌人，当敌人击破数的评价为A时，即可获得S综合评价。

亚瓦路尼解放作战

任务等级	Lv.007
作战目的	破坏3个目标
追加报酬	占领所有据点（难度B）0/1
出击人员	最多8名成员，其中4名成员（安姆雷斯、奥菲莉亚、戈德、达利尔）强制出击



作战心得

本次作战将由两支小队同时出击。工作队攻打敌方主要战力，诱敌队负责破坏工业区，并停止其功能骚扰后方。出击地点在工业区南边，趁诱敌队引开敌方注意时，工作队从东边入侵，在红圈处的3台动力装置处设置定时炸弹。诱敌队需要在工作队预计完成任务的时间之内，撑住敌人的猛攻。在3处动力装置设置好定时炸弹后，工作队需再次面对马克西姆。

BOSS战 马克西姆 Lv.9

马克西姆本身和之前没有太多变化，但这次他多了很多小兵进行支援。马克西姆在战斗中与我方进行对话时，会进入减伤状态。待会话结束后他会召唤增援，此时便可对其顺利造成伤害了。当其濒死时，有可能再次进入减伤状态，此时将增援打倒2次后，便能对其再次顺利造成伤害。

亚瓦路尼解放作战

任务等级	Lv.008
作战目的	镇压亚瓦路尼咒工业地带
追加报酬	无
出击人员	安姆雷斯1名成员强制出击

作战心得

本场作战一开始为安姆雷斯一人独立进行，前行几步路后会发现两台土龙G型，可以选择无视直接从旁边的阶梯登上继续前行。为了达到S综合评价，沿途的小兵都可以顺手三刀击败。到达目的地后会首次与女武神进行战斗。作战完成后会得到奥菲莉亚专用的咒术“公主咒歌・慈爱”和“公主咒歌・畏惧”。

BOSS战 布琳希尔德 Lv.10

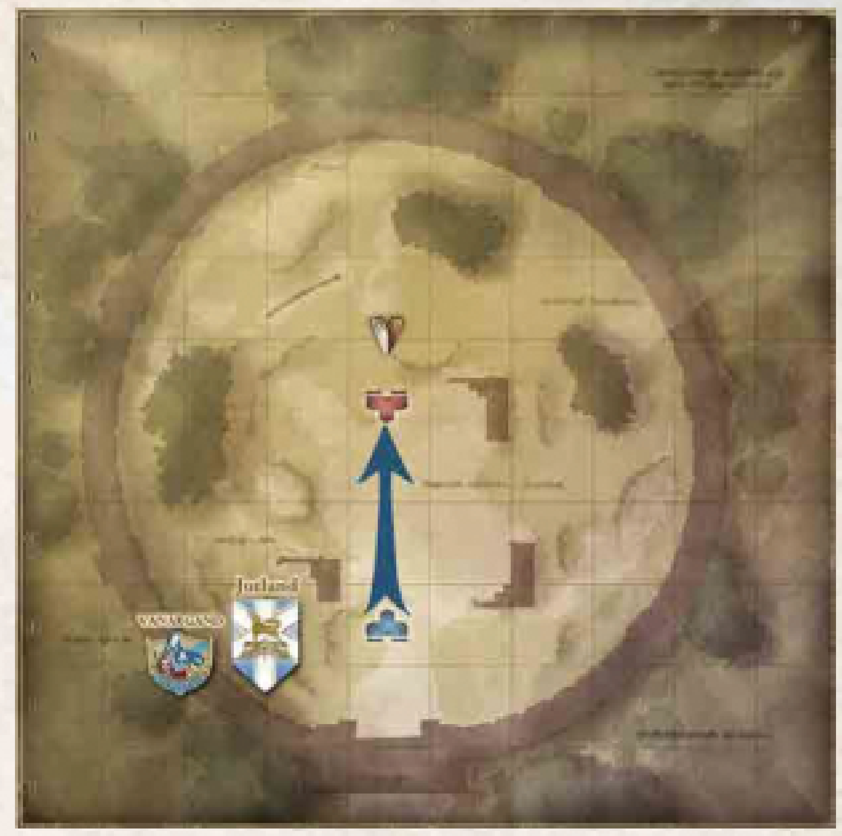
安姆雷斯独自面对女武神。女武神自身的属性在战斗中会不断变化，并依属性发动猛烈的攻击。需要针对其弱点属性进攻，阻止其行动。女武神目前的属性，可根据女武神周围的咒术球颜色来判断，之后再对其弱点属性发动攻击。火属性时弱点为水属性，水属性时弱点为火属性，风属性时弱点为土属性，土属性时弱点为风属性。若能成功阻止女武神行动，其灵光便会消失，不仅能对她造成更多伤害，战况也会好转。

在击败女武神后，会组成4人小队再次与之进行战斗。此时，女武神会增加不少更强力的招式。在女武神发动大范围的“毁灭苍光”时，需要快速离开其攻击范围。由“梦魇”所带来的黑色圆圈不要贸然进入，这会使得角色的攻击速度降低。一段时间后女武神会召唤“苍炎”，如果贸然接近苍炎并进行近战攻击，会由于苍炎的爆炸使自身进入虚弱状态。建议使用枪械直接从远处射击从而打破苍炎。如果伙伴不幸进入濒死状态，需要首先前往其身旁进行救助。总之，小心地躲开女武神的技能，并根据其自身的弱点属性发动攻击，便能战胜女武神。

第三章

A・V兵器开发支援任务

任务等级	Lv.008
作战目的	完成巴吉尔・萨班哲的委托
追加报酬	无
出击人员	安姆雷斯1名成员强制出击



作战心得

安姆雷斯在军队演习场参加改良A・V兵器的实验，将先后与6台轻咒机进行实战。同样先破坏腿部，在其倒地后连续使用咒术攻击即可，S综合评价轻松获得。

帝国军街道据点强袭任务

任务等级	Lv.010
作战目的	占领2处据点
追加报酬	击破所有王牌（难度B）0/1
出击人员	最多4名成员



作战心得

作战需要进攻帝国领地尼利亚契，给予阿兹拉克街道上的帝国军据点沉痛打击，迫使他们撤退。出击地点在街道北边。不管哪个据点，都可以从守备薄弱的西侧岔路进军（如地图中箭头），趁敌人松懈时突袭并占领据点。

王牌在**E5**的草丛里。击败了王牌获得追加报酬，并使得完成时间达到S评价，即可达到S综合评价。

帝国军补给线截断作战

任务等级	Lv.012
作战目的	破坏溪谷大铁桥
败北条件	安姆雷斯或奥非莉亚撤退
追加报酬	击破所有王牌（难度B）0/1
出击人员	最多8名成员，其中3名成员（安姆雷斯、奥非莉亚、戈德）强制出击



作战心得

为了截断敌方补给线，需要弄垮翁榭尔德溪谷的铁桥，这次也分成诱敌队和工作队进行作战。出击地点在帝国军桥头堡的南边，安姆雷斯率领诱敌队，戈德带领工作队进军。诱敌队要强攻桥头堡，吸引敌方注意并镇压。这期间，工作队要夺取炮台进行炮击，破坏铁桥。

在一开始诱敌队强攻桥头堡时，会遇到一只Lv.14的蝎型咒机。其腹部大型的拉古耐特很明显是其弱点。小心蝎的范围攻击，多使用咒术攻击腹部的拉古耐特，很快便能结束战斗。

在操作戈德率领的工作队时，可从**D6**的楼梯来到下方平台，并击败这里的王牌，从而得到追加报酬。

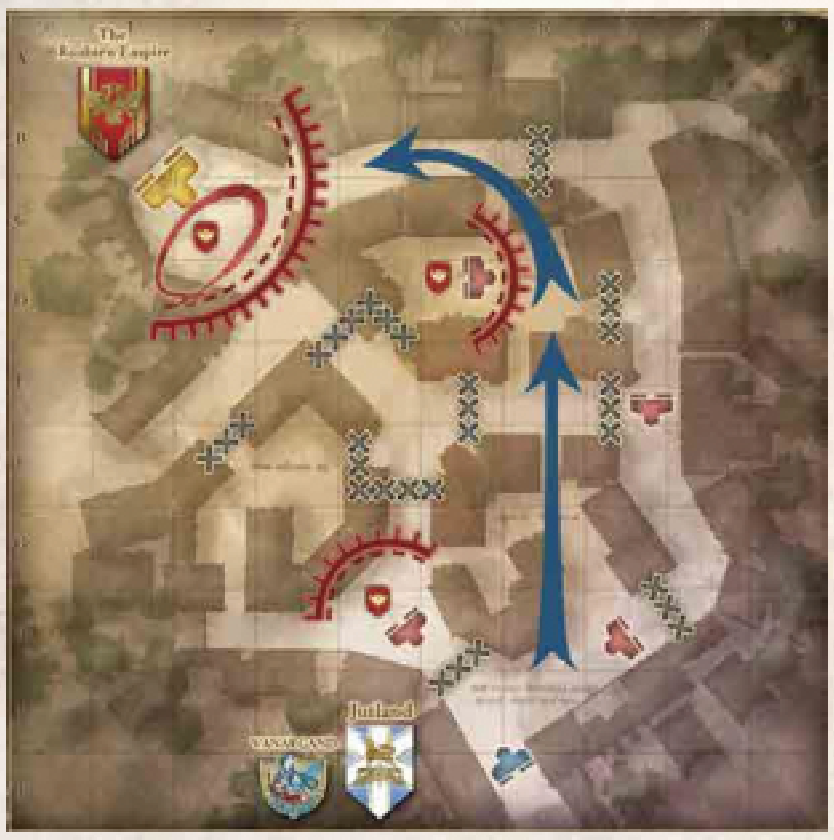
在之后击破轻咒机的任务中，由于弹药得到了补充，可多使用枪械或者手榴弹清理掉敌人。



第四章

丹法列斯特解放作战

任务等级	Lv.014
作战目的	占领敌方主据点
追加报酬	击破所有王牌（难度B）0/1
	拆除所有地雷（难度A）0/30
出击人员	最多4名成员



作战心得

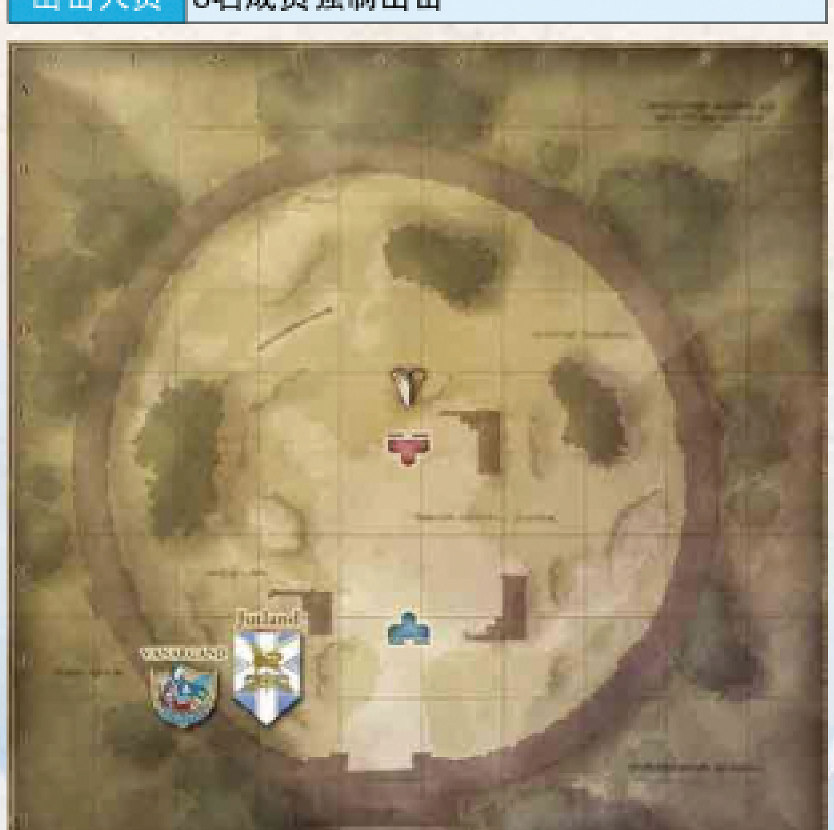
为了解放丹法列斯特，需要进入总督府所在的中心市区，攻击并镇压帝国军据点。出击地点在市区南边。沿着地图中的箭头进军，前往位于西北边的总督府。路上虽然设有地雷，但由于主角一行的强力，可以选择直接冲过去。

由于追加报酬中有要求拆除所有的地雷，因此需要派遣支援兵共同出击。王牌位于**F3**处。

作战最后将面对Lv.16的蝎L型，其弱点依然是腹部的大型拉古耐特。攻击其腿部，并破坏任意一条腿，都会使其倒地一段时间。此时可安心对其弱点进行输出。

改良型A・V兵器试用演习

任务等级	Lv.015
作战目的	完成部队演习
追加报酬	无
出击人员	8名成员强制出击



作战心得

为了检验强化过的A・V兵器，将与配置的轻咒机进行模拟战斗。布莉姬塔四人要先后面对三台虏获土龙。之后还要操控达利尔四人与布莉姬塔四人进行战斗演习。总的来看并不难，S综合评价也能轻易获得。该作战完成后，部队成员的咒构武器强化设计图将得到扩展。

帝国军新型兵器破坏作战

任务等级	Lv.017
作战目的	破坏新型兵器
败北条件	安姆雷斯或奥菲莉亚撤退
追加报酬	击破所有王牌（难度A）0/1
	回收所有物质（难度A）0/3
出击人员	最多4名成员，2名成员（安姆雷斯、奥菲莉亚）强制出击



作战心得

本次作战需要突袭帝国领地古罗捷恩的帝国军兵器工厂，找出开发中的新型兵器并迅速破坏。入侵地点在兵器工厂南边入口，作战在夜间展开。新型兵器位于西北边的工厂设施内，按照地图中箭头的路线迅速前往目标地点。另外，若被场景中的探照灯发现，敌方部队就会立即出动。一边仔细闪避探照灯，一边进军吧。任务最后只有安姆雷斯和奥菲莉亚两人作战，击败三台咒机后即可完成作战。

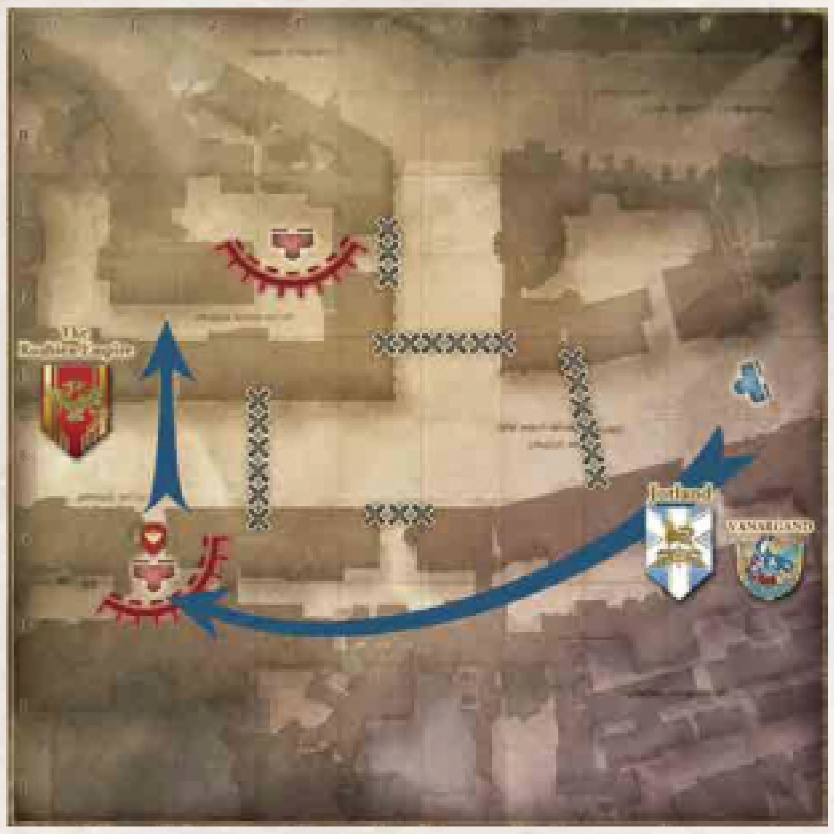


追加报酬所需要的物资位于**H2、G6、E6**处的箱子中，王牌位于**C6**处。

第五章

拉尔哥罗德解放作战

任务等级	Lv.018
作战目的	击破镇压部队
追加报酬	击破所有王牌（难度B）0/1
出击人员	最多4名成员



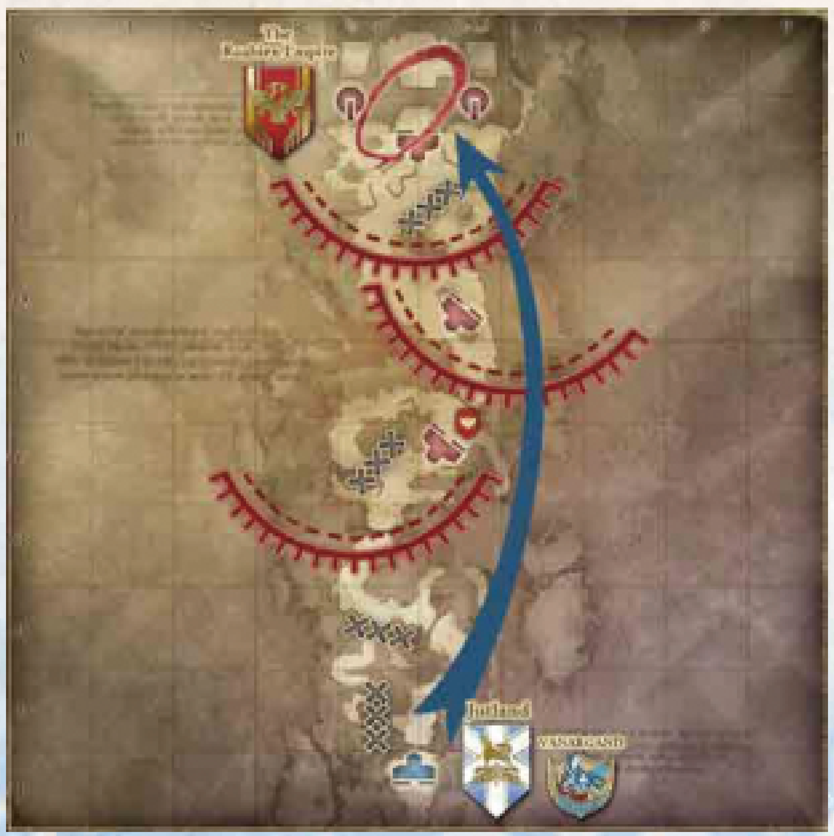
作战心得

为了解放拉尔哥罗德，需要扫荡潜伏在市内的帝国军部队。出击地点在市区东边。按照地图箭头方向搜索敌人的同时将其消灭，不知道敌人躲在哪里时，可以利用梯子从高处搜索敌人。不少狙击兵也位于顶层高处，用梯子上去时可以顺手将之消灭。地图中不少狭窄的路口都有地雷，但由于威力不高故不用太担心。占领两个据点即可完成作战。

另外，开场时别急着往南方走，先从北边的岔路来到**D5**处，将这里的王牌消灭以获得追加报酬。

“南风”作战/进攻科瓦洛提斯

任务等级	Lv.019
作战目的	镇压科瓦洛提斯要塞
追加报酬	击破所有王牌（难度B）0/1
出击人员	最多4名成员



作战心得

进攻帝国军山头要塞，和本队并肩作战，夹击敌方主要战力，将之歼灭。出击地点在要塞南边，也就是正面进攻。需要沿着箭头所示方向攀登山路，一路突破敌方防卫阵地并前往要塞。进入要塞的炮台射程范围时，记得小心炮击。利用地形等遮蔽物闪避炮击的同时小心进军吧。位于F5门口的据点，除了要消灭掉据点周围的敌人外，高台上两名敌人也要消灭掉才能顺利占领该据点。可使用枪械从下方直接将两名高台敌人消灭。

王牌位于**H5**处，走过第一个感叹号目标点的大门后，再走到东北方向岔路的尽头即可遇到。

“南风”作战/科瓦洛提斯会战

任务等级	Lv.021
作战目的	镇压科瓦洛提斯
败北条件	安姆雷斯或戈德撤退
追加报酬	击破所有王牌（难度A）0/1
出击人员	最多4名成员，2名成员（安姆雷斯、戈德）强制出击

作战心得

进入“南风”作战的第二阶段，一开始便会面对马克西姆的攻击。之后安姆雷斯会离队，操控以戈德为主的三人小队继续作战。在前行时注意草丛中潜伏的敌人，可以选择一颗手榴弹将这些潜伏中的敌人直接消灭。到达目的地后进入第三阶段歼灭轻咒机部队，此时依然是操控以戈德为主的三人小队。将这一区域的轻咒机全部消灭后即可完成该阶段作战。一段剧情后，女武神会再次作为BOSS出现。

本次作战的王牌在第三阶段出现，位于地图的西部，具体位置见下图。



BOSS战　马克西姆　Lv.24

马克西姆依然和上次一样出场带了几个小兵，故优先将小兵消灭，之后形成四人围攻马克西姆的局面。总的来看，马克西姆的招式和之前没什么变化，已经与之交手过好几次了，按照之前的打法便能获得胜利。在其生命值低于一半时会发生剧情，之后继续进行战斗。当其生命值快耗尽时，会进入减伤状态并召唤增援。快速将增援消灭掉，再集火 BOSS 将之消灭吧。

BOSS战　布琳希尔德　Lv.25

再次组成 4 人小队迎战女武神。女武神前半段的攻击模式与打法和之前一样，当将其生命值削减到一半时发生剧情，之后继续与之战斗。此时一定要小心她的“夺魂镰”，虽然攻击范围只有其面前的矩形区域，但一旦被打中后便会进入濒死状态。若队友不幸被打中，务必及时进行救助。用枪械打破苍炎，再根据其弱点属性与之周旋，很快便能取得胜利。

第六章

米兰妲・韦福特入队考试

任务等级	Lv.017
作战目的	完成米兰妲的入队考试
追加报酬	无
出击人员	米兰妲强制出击

作战心得



本次作战需要单独操控米兰妲进行演习。首先会面对虏获土龙，先对自身使用咒术“巨石之躯”，这能使得虏获土龙的攻击无法造成多少伤害。之后依然是对待咒机老一套的打法，使用枪械攻击腿部使之倒地，再进行爆发攻击。

击败虏获土龙后，布莉姬塔与蒂尔妲加入队伍，3人将与乔尔达的3人小队进行实战演习。依然先对自身使用“巨石之躯”，再锁定一人集火攻击，当完全将3人击败后会与安姆雷斯进行战斗。

除了使用“巨石之躯”来减缓安姆雷斯的攻击外，使用“反击大地”也是应对他的一个好方法。使用“反击大地”后主动靠近安姆雷斯，待其对米兰妲进行一番攻击后，可按下○键或等待效果结束对其进行斩击，效果不俗。



热门攻略　攻略透解　苍蓝革命的女武神

亚瓦路尼救援任务

任务等级	Lv.023
作战目的	击破所有潜入部队
败北条件	超过限制时间
追加报酬	击破所有王牌（难度A）0/1
	回收所有物资（难度B）0/1
出击人员	最多4名成员，米兰妲强制出击



作战心得

亚瓦路尼的咒工业区遭到帝国军部队突袭入侵，需要立即前往此地迎战。出击地点在工业区南边，作战目的为消灭地图中红圈里的敌方部队。逐个消灭敌方部队，不要放过任何一个敌人即可完成作战。另外，本次作战有时间限制，需要在10分钟之内完成。

物资位于**F5**处梯子旁边的箱子里，从该处的梯子往上爬可以到达王牌所在的**F6**区域。

翁榭尔德救援任务

任务等级	Lv.025
作战目的	击破重咒机
追加报酬	击破所有王牌（难度A）0/1
	破坏所有炮台（难度B）0/1
出击人员	最多4名成员



作战心得

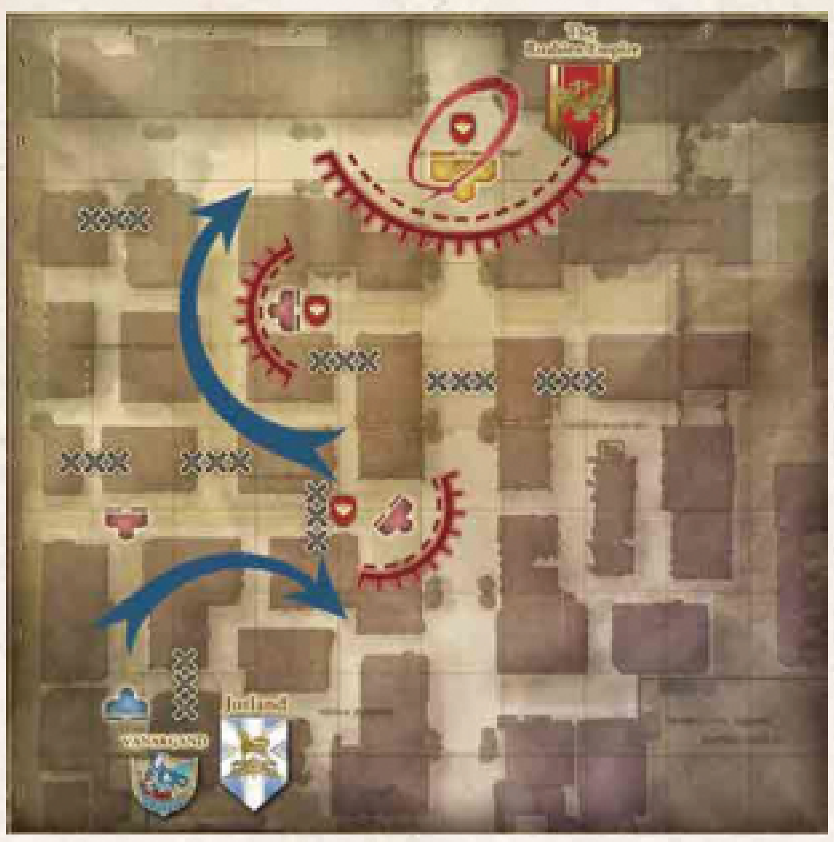
日德兰军据点遭到敌方重咒机强袭，必须赶紧前往救援。从南边的山崖出击，顺着山路向下进军至桥头堡，并击破北部红圈中的重咒机即可完成作战。在西部红圈处的炮台会对角色进行炮击，由于破坏该炮台也是追加报酬的任务，故可优先将炮台破坏。另外，从D1处的高低差可以直接来到重咒机所在区域，但依然建议按照地图箭头的路线行进，这样能顺路消灭**H5**处的王牌。

作战目标重咒机龙其实就是序章BOSS的加强版，依然选择破坏腿部，然后咒术轰击垂下来的头部的战略吧。



“旧罗斯”镇压作战

任务等级	Lv.027
作战目的	镇压穆加罗斯市区
追加报酬	击破所有王牌（难度B）0/1
	占领所有据点（难度S）0/3
出击人员	最多4名成员



作战心得

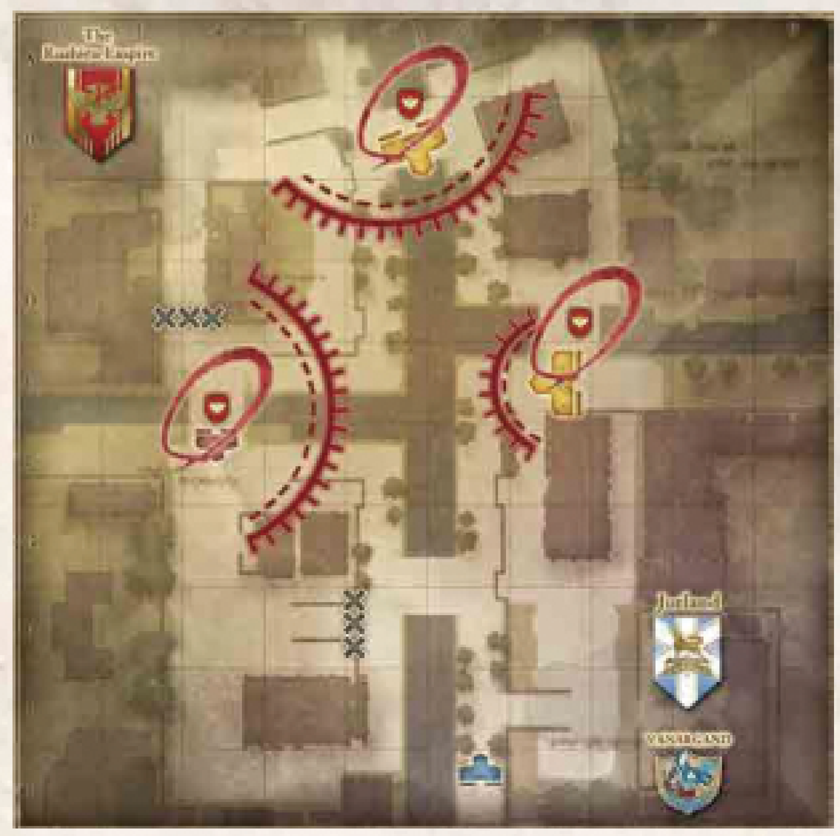
司令部决定攻打罗斯旧首都“穆加罗斯”，攻击目标是旧罗斯王宫，镇压市区后炸毁王宫。出击地点在市区的西南边，沿着地图箭头路线朝着旧罗斯王宫所在的北边前进的同时，镇压沿途建立在市区广场的敌方据点。占领本场作战中的三个据点，也是追加报酬的任务之一。在占领G4处的据点时，需要消灭两名位于屋顶的敌人。占领了三个据点后，敌方增援的轻咒机部队将会因此出现，将之全部消灭后即可完成作战。

在占领三个据点期间消灭**G7**的小波敌人后，王牌会作为增援出现。

第七章

“笼中鸟”作战

任务等级	Lv.029
作战目的	击破镇压部队
追加报酬	击破所有王牌（难度B）0/1
出击人员	最多4名成员



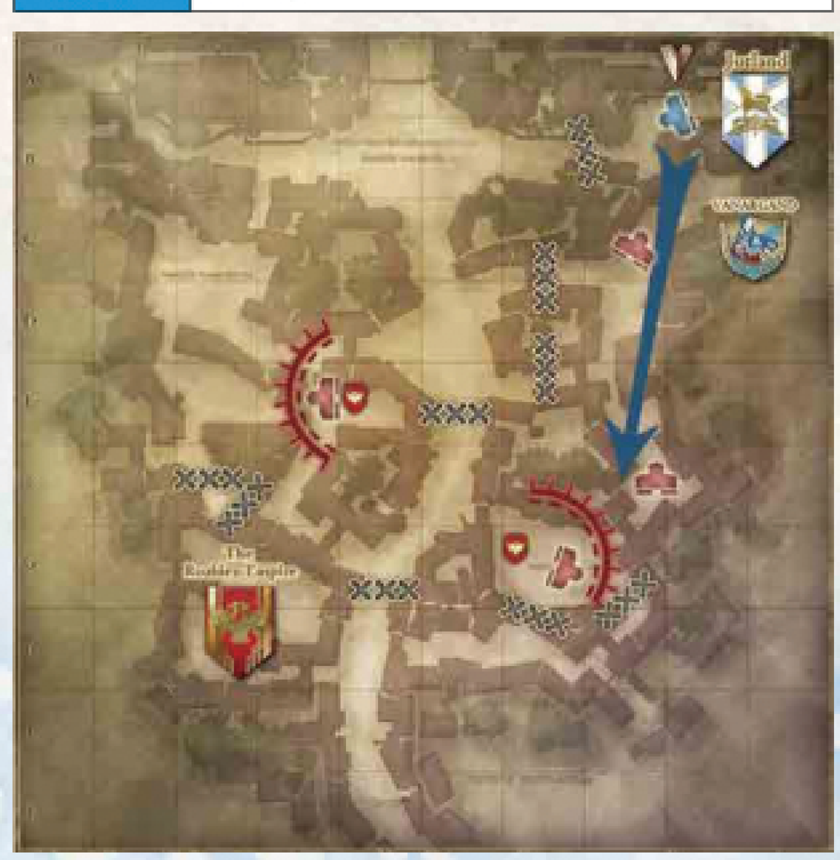
作战心得

本次作战需要去救出忍受帝国军残忍压榨的贝拉斯登市民，必须尽早让他们摆脱暴君的支配。出击地点在市区南边，作战需要击破地图北部红圈据点里的指挥官，迅速让敌方部队撤出市区。本场作战中扎堆的敌人特别多，可以考虑使用手榴弹或者大范围的咒术一举歼灭。另外，敌人会定期出现增援，需要尽快将增援清理掉。王牌位于**D2**处。

在S综合评价方面，只是击破王牌并快速完成任务是无法获得S综合评价的。建议将三个红圈据点中的敌人均消灭后，再击破王牌完成任务，此时应该便能顺利获得S综合评价。

帝国军潜入部队扫荡任务

任务等级	Lv.031
作战目的	击破所有工作部队
败北条件	超过限制时间
追加报酬	击破所有王牌（难度A）0/1
出击人员	最多4名成员，2名成员（莎拉、布鲁姆）强制出击

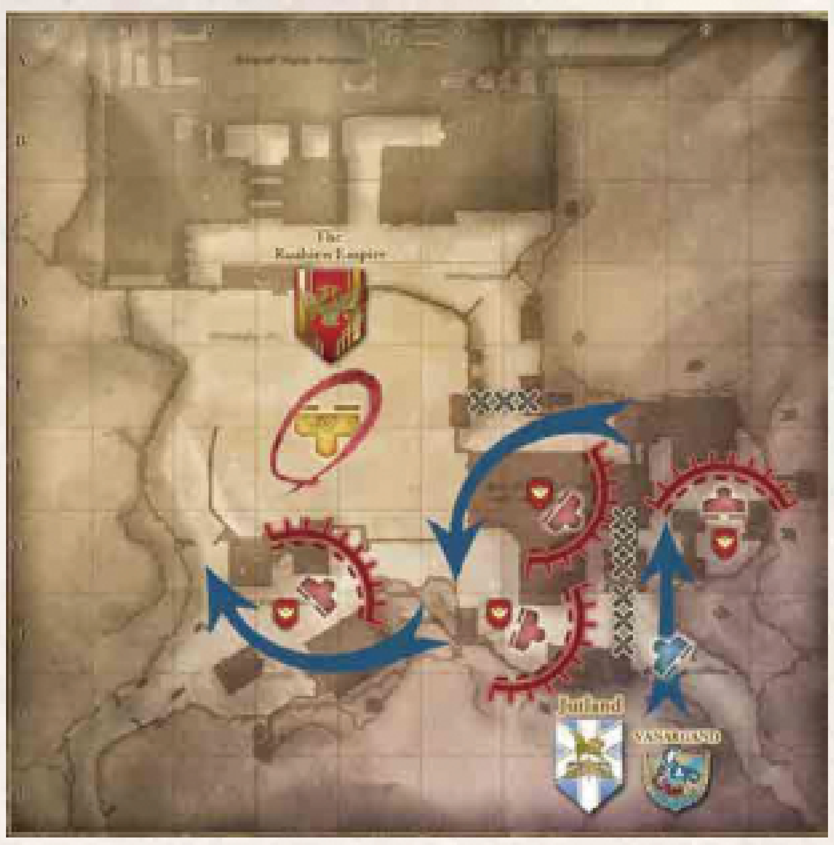


作战心得

伊普塞利亚被当做破坏目标，中心市区各地都遭人设置了定时炸弹。并且敌方工作部队目前仍在市区行动，作战需要排除炸弹与敌方部队。出击地点在市区东北边，击破所有工作部队并将敌人设下的炸弹全部清除即可完成作战。本次作战限制时间为10分钟。作战所要求的三个目标直接在场景中以感叹号标出，分别位于地图上的G6、E4、A4，前往这些地点击破敌兵占领据点，再解除炸弹即可完成任务。王牌位于**E2**处。

亚瓦路尼夺回作战

任务等级	Lv.033
作战目的	夺回亚瓦路尼咒工业地带
追加报酬	击破所有王牌（难度B）0/1
出击人员	最多4名成员，安姆雷斯强制出击



作战心得

为了夺回亚瓦路尼，需要攻打在咒工业地带布阵的帝国军主要战力。同时找出被抓为人质的我国技术人员，把他们全部救出来。出击地点在工业区东边，沿着地图箭头路线依序占领帝国军的四处据点，占领之后便能解救位于该据点的人质。王牌位于**E8**的高台处。当占领了四处据点并将人质全部解救出来后，古斯塔夫驾驶着飞船型咒机将会登场。

BOSS战 鲸S型 Lv.38

飞船鲸S型大部分时间都盘旋在空中，并从空中发动各种攻击，一段时间后会降下来从船舱内派出增援士兵。鲸S型的弱点是两侧机翼中的拉古耐特，当鲸S型离地面较近时可以选择靠近其机翼，使用咒术的暂停机制击中攻击机翼上的拉古耐特。而当鲸S型在空中盘旋时，则只能选择使用枪械从远处打击机翼上的拉古耐特。也因此，与鲸S型的战斗会消耗不少的时间。

在远处使用枪械打击空中的鲸S型时，建议使用步枪攻击其拉古耐特，步枪正是鲸S型的弱点之一。在近处使用咒术打击鲸S型时，建议选择鲸S型的弱点属性土属性咒术进行攻击。小心地上的绿色电球磁圈，在其中被电中后会进入“触电”状态。地面上的小兵敌人可以顺手消灭掉。把握好鲸S型靠近地面时使用咒术暂停其攻击的机会，这能使战斗更快的结束。



第八章

帝国军兵器工厂攻略作战

任务等级	Lv.035
作战目的	镇压古罗捷恩
追加报酬	击破所有王牌（难度A）0/1
	回收所有物资（难度A）0/3
出击人员	最多4名成员



作战心得

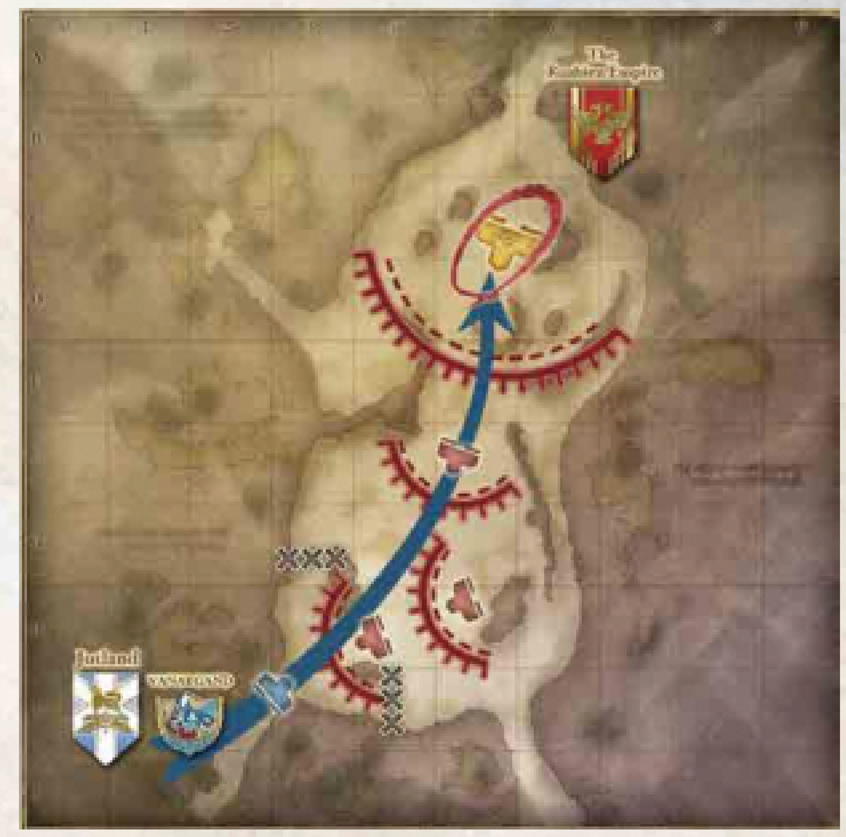
一架架咒机正接连从古罗捷恩运往科瓦洛提斯，作战需要镇压兵器工厂，阻止敌人继续运输。出击地点在兵器工厂的东南边，作战要求消灭场景中三处感叹号标记地点的咒机。虽然没有探照灯，但地图中有不少狙击兵在巡逻，可使用枪械远距离消灭狙击兵。另外，如果在开某个箱子时提示处于被发现状态，可看下周围高台是否有狙击兵。

装有物资的箱子位于**I4**（室外）、**H7**（室内）、**G3**（室内）处，注意前两个物资箱子位于跳下高低差前，跳下高低差（G4）后无法回去取得。王牌位于**I2**处。



第二次“南风”作战/科瓦洛提斯强袭

任务等级	Lv.037
作战目的	救援日德兰军本队
追加报酬	击破所有王牌（难度B）0/1
出击人员	最多4名成员



作战心得

本次作战需要再次进攻科瓦洛提斯帝国军山头要塞，攻打集结在山麓的咒机部队。从科瓦洛提斯山脉南麓北上，歼灭咒机部队。在第一阶段将场景中所有敌人清理完毕后，会进入第二阶段迎战重咒机蝎L型。这种蝎型咒机已经是我们的老朋友了，同样是集中攻击腹部的拉古耐特，也可以先破坏腿部使其倒地。王牌在第一阶段才会出现，位于**F6**的草丛中。

第二次“南风”作战/科瓦洛提斯决战

任务等级	Lv.038
作战目的	救援日德兰军本队
追加报酬	击破所有王牌（难度B）0/1
出击人员	最多4名成员

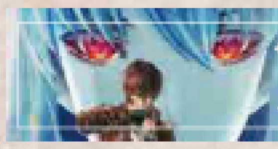
作战心得

一路向北方前行，沿途顺手消灭敌人并占领路途中的据点，之后进入据点的大门继续前进出现剧情，女武神再次登场。王牌在一开始上坡后的岔路中，具体位置见下图。



BOSS战 布琳希尔德 Lv.44

又一次面对女武神，这次女武神学会了同时召唤两个咒术球，即同时拥有两种属性。如果恰好拥有了两个互相克制的属性（风和地、火和水），那么由于属性克制的关系，则不会有弱点属性对其造成伤害。此时，只能选择另一组属性的咒术进行攻击（比如女武神拥有风和地时，选择火或水的咒术进行攻击）。另外，女武神增加了不少新的招式，比如大范围攻击的“灵魂回响”和“末日降临”，但由于蓄力时间较长威胁并不大。



第九章

“猎山猫”作战

任务等级	Lv.040
作战目的	击破山猫席蒙
追加报酬	占领所有据点（难度A）0/2
出击人员	最多1名成员



作战心得

本次作战需要去翁榭尔德消灭一名极为危险的狙击手“山猫席蒙”，但为了防范狙击造成的损害，只需一人出击即可。出击地点在南边的山路入口，直接沿着地图箭头路线先占领西侧据点，逼出狙击手。之后再占领东侧据点，追踪狙击手。来到F6的草丛处，会发现冒出一名全身红色像王牌一样的敌人，这便是作战需要消灭的狙击手，将之消灭后即可完成任务。另外，沿途的狙击手相当多，一旦发现角色身下有红圈，便可采取翻滚的方式进行回避。



莫尔达防卫战

任务等级	Lv.042
作战目的	防卫莫尔达前哨基地
追加报酬	击破所有王牌（难度S）0/1
出击人员	最多4名成员



作战心得

轻咒机的大型部队不断进逼我军据点，本次作战需要立即前往救援并迎击。先至据点正面的守备位置进行防卫。敌人会从数个地方发动波浪式攻击，首先前往北侧进行防卫，其次是西侧，然后是南侧，最后会回到内部迎战重咒机。最后的重咒机蝎A型弱点是土属性。简单来说，前往场景中的感叹号地点击败敌人即可。

在最后接到击破司令栋前的重咒机时，前往F3处便能发现王牌。

帝国军运输据点攻略作战/进攻韦利基耶辅

任务等级	Lv.044
作战目的	镇压韦利基耶辅
追加报酬	击破所有王牌（难度A）0/1
	拆除所有炸弹（难度A）0/12
出击人员	最多4名成员



作战心得

我军终于踏入了北罗斯的土地。现在开始将要攻略韦利基耶辅的帝国军运输据点。据点周围的敌人交给本队解决，本次作战需要入侵到据点内部。入侵起始地点在据点西南边，沿着地图中箭头的路线，先占领中间的据点，之后再将C3处的敌人消灭干净即可完成任务。

追加报酬任务中的拆除炸弹，只需将场景中的桶状炸弹打爆即算作拆除。另外，王牌位于G7的高台上，需要通过梯子爬上旁边的集装箱，之后再往上爬到王牌所在高台。

在S综合评价方面，不用太在意追加报酬任务，尽快地击败敌人完成任务一般都会是S综合评价。

帝国军运输据点攻略作战/韦利基耶辅攻防战

任务等级	Lv.045
作战目的	镇压韦利基耶辅
败北条件	安姆雷斯撤退
追加报酬	击破所有王牌（难度S）0/1
出击人员	最多4名成员，安姆雷斯强制出击

作战心得

本场作战将完全处于烟雾中，画面变白，视线也会受到影响。每次前往到撤退地点后都会出现大批敌人，将之完全消灭才能继续前进。在第二次到达撤离地点前，会有动画显示王牌出现了，回身消灭后面的王牌即可获得追加报酬。离开烟雾后，安姆雷斯将会独自面对双头蛇的咒机BOSS。

BOSS战 蛇S型 Lv.55

蛇S型有两个头，（角色面向BOSS）左侧的头对咒术有耐性，右侧的头对物理攻击有耐性，两个头都有火属性弱点。在蛇S型身体的中间位置，有两截躯体装有榴弹炮，可以选择将这两截躯体部位破坏，之后一段时间内便不会再受到榴弹炮的攻击。小心蛇S型原地大范围的回旋攻击，尽快地跑出攻击范围能躲开蛇S型的不少躯体攻击。将任意一个头破坏后便可以取得战斗的胜利。





第十章

帝国军精锐部队歼灭任务

任务等级	Lv.047
作战目的	歼灭精锐咒机部队
追加报酬	击破所有王牌（难度B）0/1
	拆除所有地雷（难度A）0/14
出击人员	最多4名成员



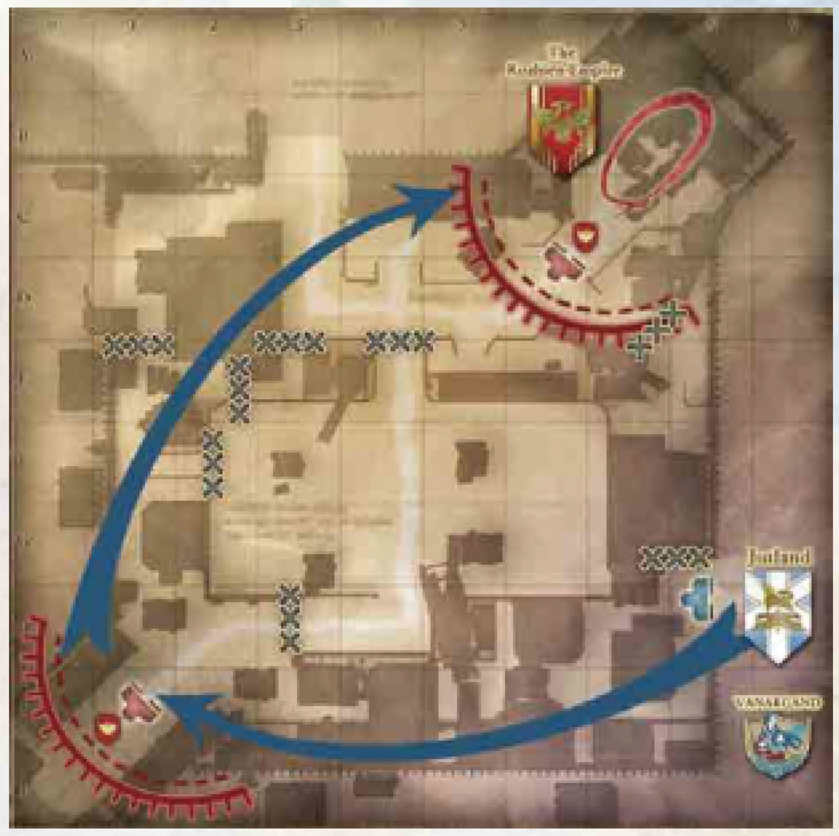
作战心得

发现了潜伏在谷底森林的敌方精锐部队，推判他们正在窥伺夺回桥头堡的机会，前去阻止并歼灭敌军。出击地点在森林的西南边，作战要求击破地图中央红圈的精锐咒机部队。王牌位于**E0**处。如果有击破东北部的部队，再将王牌消灭掉，基本上便能获得S综合评价。



第二次帝国军运输据点攻略作战/韦利基耶耶辅奇袭

任务等级	Lv.049
作战目的	镇压韦利基耶耶辅
追加报酬	击破所有王牌（难度A）0/1
出击人员	最多4名成员



作战心得

本次作战需要从科瓦洛提斯迂回进入韦利基耶辅，穿过地雷区向运输据点发动奇袭，将之镇压。入侵地点在据点东部，沿着地图箭头路线先进攻敌人西南的据点，之后再进攻东北的据点，都占领之后作战结束。王牌位于**D3**的阳台处，需要借助旁边的梯子来到该处。

第二次帝国军运输据点攻略作战/韦利基耶辅之战

任务等级	Lv.051
作战目的	镇压韦利基耶辅
追加报酬	击破所有王牌（难度S）0/1
出击人员	最多4名成员，安姆雷斯强制出击

作战心得

前往感叹号的目标地点，消灭双头蛇BOSS即可完成作战。从初始地点出来后左转即可发现王牌，击破获得追加报酬。

BOSS战 蛇S型 Lv.57

虽然该BOSS和之前的蛇S型一样，（角色面向BOSS）左侧的头对咒术有耐性，右侧的头对物理攻击有耐性，且两个头都有火属性弱点，但击破机制却发生了变化。如上一次一样只对着其中一个头攻击是行不通的，被破坏掉的头部不仅会在之后的一段时间无法再被攻击，且BOSS的生命值还会在一段时间后自行回复回来。正确的打法为，先根据其弱点攻击一侧的的头部，待该侧的头部被破坏后转而攻击另一侧的头部。这里推荐“冲刺烈焰”这个咒术，虽然是作为咒术装备在战斗配置盘中，但其实是带有火属性的物理攻击，用来攻击左侧的头效果相当不错。再配合上“勇者之阵”的增加攻击力且免疫冻结状态，能快速将左侧的头破坏掉。重复破坏一侧头转火另一侧头的步骤，几个循环下来便能战胜BOSS。

最终章

“圣女之歌”作战/塞瓦斯特强行军

任务等级	Lv.054
作战目的	歼灭帝国军镇压部队
追加报酬	击破所有王牌（难度B）0/1
出击人员	最多4名成员，安姆雷斯强制出击



作战心得

本作战要迎击从科瓦洛提斯进攻我军后方的敌方重咒机部队，在猛烈来袭的敌军正前方布下战线，阻止他们。从最南方开始，一路北上消灭沿途的敌人。在第一道大门打开后，沿着东北方向的岔路走到**G5**处便能发现王牌。在最北端会遭遇蝎型重咒机，已经到最终章了，消灭这种遇见好几次的敌人应该不是问题。一段剧情后会再次面对老敌人马克西姆。

BOSS战 马克西姆 Lv.62

马克西姆的武器和咒术在此时都得到了强化，并且自身的防御也非常高。可以针对马克西姆的弱点，选择土属性的咒术对其进行攻击。在生命值降至75%时会发生对话，之后马克西姆的招式会发生一些变化。周身范围的“光芒爆破”威力强大，被命中后还会进入晕眩状态。马克西姆使用“黄道带之光”的同时会向前冲刺一段距离，沿途会带起一条光带，不要贸然靠近光带。“黄道带之光”的出手速度特别快，且会连续使用多次，小心地闪避开该招式的攻击。马克西姆还会连续使用“黄道带之光”围起一块矩形区域，并在区域中发动“日升爆发”。多通过翻滚离开马克西姆的攻击范围，并利用咒术攻击时的暂停机制对其进行攻击，便能最终取得胜利。



“圣女之歌”作战/塞瓦斯特决战（前）

任务等级	Lv.058
作战目的	镇压塞瓦斯特要塞
败北条件	安姆雷斯撤退
追加报酬	击破所有王牌（难度S）0/2
	破坏所有炮台（难度A）0/2
出击人员	最多4名成员，安姆雷斯强制出击



作战心得

本次作战分为前后两个阶段，前置阶段需要入侵要塞内部。出击地点在要塞前方的敌人防线正面，沿着地图箭头路线突破防线，杀向要塞即可。由于作战是在雪天进行，视线相当不好，在注意远处敌人的同时，也需留意两台炮台的炮击。记得将两台炮台摧毁，这将获得追加的报酬。另外，在前置阶段还能击破一位王牌。这名王牌需要将前置阶段地图中的所有敌人和增援（除了最后的蝎型重咒机）消灭之后才会作为增援在C5出现。注意，除了地面上的敌人外，D4和G4的两座塔楼上也有敌人。到达目标位置后将面对我们的老朋友蝎型重咒机，弱点为火属性。将之击败后进入要塞内部，开始后续阶段的任务。

“圣女之歌”作战/塞瓦斯特决战（后）

任务等级	Lv.058
作战目的	镇压塞瓦斯特要塞
败北条件	安姆雷斯撤退
追加报酬	击破所有王牌（难度S）0/2
	破坏所有炮台（难度A）0/2
出击人员	最多8名成员，2名成员（安姆雷斯、达利尔）强制出击



作战心得

成功入侵要塞后，需要破坏要塞炮。要塞炮共有2门，西侧和东侧（两红圈处）各有1门，接下来会分成2个小队进行行动。安姆雷斯率领的第一小队前往西侧炮台，第二小队则要前往东侧炮台。在两队前往炮台所在地的路上，会遇到不少需要歼灭敌人才能继续前进的区域。在安姆雷斯前往的西侧炮台前的区域能遇到第二位王牌。摧毁两台炮台后将迎战吉尔修与他的守卫S型。

BOSS战 守卫S型 Lv.66

守卫S型的不少招式都是范围攻击，并且只有将其四条腿全部破坏之后才能使用近身攻击打到其腹部的弱点拉古耐特，因此在其脚下攻击时会经常被其攻击震到。多使用咒术的暂停机制来迅速击破腿部，这能减少被守卫S打中的次数。守卫S型的武器和盾牌都有可以破坏的拉古耐特，将之破坏后能短时间阻断守卫S型的不少招式。当守卫S型的生命值在30%以下时，其会对自身生命值进行回复。一定要躲开守卫S型的“大地爆发”，该招的的高伤害会直接使角色进入濒死状态。队友濒死后不要盲目冲过去救助，守卫S型在这期间的攻击可能会使前去救助的角色再次丧命。多利用枪械和咒术的暂停机制快速攻击守卫S型，胜利就在前方。



“圣女之歌”作战

任务等级	Lv.060
作战目的	击破女武神
败北条件	安姆雷斯或奥菲莉亚撤退
追加报酬	无
出击人员	最多4名成员，2名成员（安姆雷斯、奥菲莉亚）强制出击

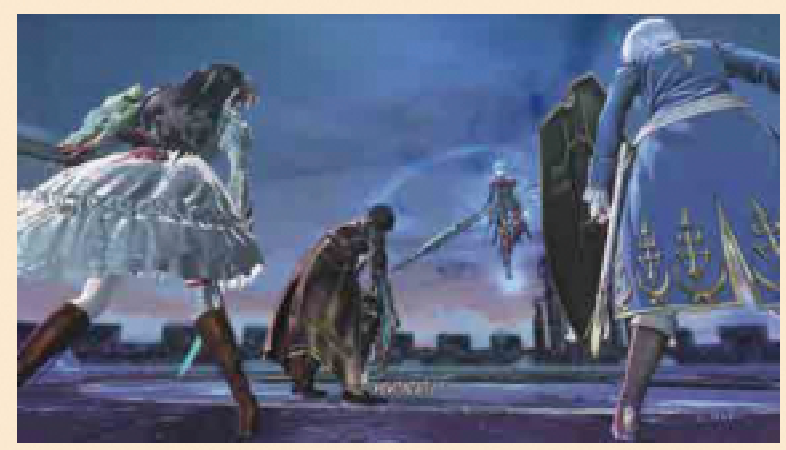
作战心得

与女武神最后的对决，共有两个阶段。第一阶段是女武神最强的状态，会各种强力的攻击。第二阶段时女武神最弱的状态，能轻易将之战胜。

BOSS战 布琳希尔德 Lv.70

终于来到最终的作战，迎战女武神布琳希尔德。女武神此时同样会使用两个咒术球，即自身具备两种属性。除了之前见过的招式外，女武神多了一些新的强力招式，比如“寂静之棺”、“灾厄烈焰”、“狂澜波涛”、“幻影龙卷风”等，特别是“灾厄烈焰”伤害极高，被波及到后基本就进入濒死状态了。当然同样高伤害的“夺魂镰”更要小心。

另外，女武神的许多招式都会给角色附加负面情绪，此时可使用奥菲莉亚的“公主咒歌・慈爱”，既能平复负面情绪，还能回复我方全体HP。攻击女武神的方法和之前一样，根据其弱点属性使用咒术的暂停机制短时间内集中攻击女武神。当RP耗尽时，可选择与女武神周旋，待RP回复之后再近身集中使用咒术。将女武神召唤出的苍炎全部消灭后，能大幅度地使战况好转。多使用翻滚来回避女武神各种招式的攻击，再根据其弱点属性进行攻击，将女武神的生命值耗尽后会进入第二阶段。



第二阶段时，女武神将不会对自身使用咒术球，即自身不会带有属性，任何属性的攻击均能有效对其造成伤害。此时，女武神的所有攻击都不会对角色造成多少伤害，包括之前使角色进入濒死状态的“夺魂镰”，且女武神被连续重创后还会倒地。总之，此时的女武神只有被主人公们暴打的份。近身直接普通攻击连砍三刀，在顺便使用点咒术，很快便能最终战胜女武神。





奖杯攻略

本作并没有技术型的奖杯，大多都是一些剧情杯和累积型奖杯。总的来说，白金不难，但需要消耗不少的时间。由于通关之后可以反复挑战之前的剧情关卡，且不少其他功能在通关后才会开启，故只有通关后才能白金。

奖杯总数	28	铜杯	10	银杯	11	金杯	6	白金	1

白金难度	4/10
白金所需时间	50~70小时
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需求	无

苍狼大授章（白金）
取得条件： 获得所有奖杯

工坊纪念金牌（铜杯）
取得条件： 于汤玛森工坊首次制作出BDU

装具开发纪念章（银杯）
取得条件： 于汤玛森工坊制作出30个BDU

S&C纪念金牌（铜杯）
取得条件： 于萨班哲公司首次强化咒构武器

咒构开发纪念章（金杯）
取得条件： 于萨班哲公司完成所有咒构武器的强化

奖杯说明： 该奖杯要求将12名角色的咒构武器全部强化完成，即点满强化盘上的所有技能。强化所需要的拉古耐特，可以在刷100次自由任务和刷金钱的期间积累。

兵器开发纪念章（银杯）
取得条件： 于萨班哲公司开发了所有辅助武器

奖杯说明： 通关后所有的辅助武器都能开发，前往萨班哲公司全部开发即可。

金花纪念奖杯（金杯）
取得条件： 于商店的消费金额合计超过300,000KR

奖杯说明： 由于开发辅助武器时的金钱是不算入该奖杯所需的30万中的，所以只能在商店中购买各种道具来消费。流程中的金钱一般都用于开发辅助武器了，所以需要专门刷出30万来购物消费。建议反复完成第十章的第1关来赚取金钱，该关卡不仅场景小，且达成作战目标所需时间极短。

优秀战果勋功章（银杯）
取得条件： 完成100次报告战果

奖杯说明： 在进行作战任务之前，可以留意下有哪些战果需要报告，按要求完成并累积100次即可。

苍石纪念金牌（金杯）
取得条件： 获得位阶30的拉古耐特

奖杯说明： 剧情任务中即可获得。

殊勋白银剑勋章（铜杯）
取得条件： 打倒1000个敌方人员

殊勋黄金剑勋章（银杯）
取得条件： 打倒3000个敌方人员

殊勋深红爪勋章（铜杯）
取得条件： 首次击破王牌

殊勋紫钳爪勋章（银杯）
取得条件： 击破30名王牌

殊勋镇压勋章（铜杯）
取得条件： 占领敌方据点50次

殊勋工作室（铜杯）
取得条件： 破坏100个炸弹或地雷

王国军进击勋章（铜杯）
取得条件： 于镇压战获得胜利

奖杯说明： 镇压战是战术任务的一种，一般丢失领土后较易出现，触发战术任务后积极完成即可。

王国军防卫勋章（铜杯）
取得条件： 于防卫战获得胜利

奖杯说明： 防卫战是战术任务的一种，触发战术任务后积极完成即可。

王国军历战勋章（金杯）
取得条件： 于所有剧情任务达成战斗评价S

奖杯说明： 通关之后可以在“史书”处反复挑战剧情任务，根据以上攻略中的“作战心得”应该能轻松完成。

王国军英雄勋章（金杯）
取得条件： 击退在战术任务中出现的女武神

奖杯说明： 在进行战术任务时，等待时间走到晚上，女武神便会有几率出现，出现时BGM会有变化。待其出现后将之打败即可。

王国军游击勋章（银杯）
取得条件： 完成100次自由任务

王国军狼牙勋章（铜杯）
取得条件： 主线流程奖杯

莫尔达夺回作战从军章（银杯）
取得条件： 主线流程奖杯

亚瓦路尼夺回作战从军章（银杯）
取得条件： 主线流程奖杯

韦利基耶辅夺回作战从军章（银杯）
取得条件： 主线流程奖杯

塞瓦斯特决战从军章（银杯）
取得条件： 主线流程奖杯

圣女之歌勋章（金杯）
取得条件： 主线流程奖杯

友好纪念金章（铜杯）
取得条件： 首次发生交流事件

亲睦纪念金章（银杯）
取得条件： 看过所有交流事件

奖杯说明： 每完成一次任务，交流事件便会刷新。在队伍菜单的“交流”选单中能直接看到是否有还未触发的新交流事件。通过完成任务不停刷新交流事件，再不停触发交流事件，即能将所有交流事件看完。另外，某名离开角色的交流事件将由另一名相关角色来代替，但角色如果战死则无法触发其交流事件。因此，在没有将某名角色的交流事件全部触发完前，务必不要让这名角色战死。





攻略透解 GUIDE THROUGH

文 六等星 美编 雷普利

白金时间：60~80 小时 注：截图以 PS4 版制作

剑风传奇无双		Koei Tecmo	
烙印勇士无双		动作	中文版
2017 年 1 月 19 日	本地 1 人	对应 PSV TV/ 交叉存档	
售价为 391 港币			

PSV

去年由颇受好评的无双新作《剑风传奇无双》与今年年初发布了官方中文版。作为无双史上少有被评为17岁以上的作品，其带来的游戏体验与以往无双全然不同。虽说在游戏系统上，没有太多改善，甚至有点粗制滥造，但是其画面表现与剧情还原都极其令人满意，值得一玩。并且本作中、日文版、PS4、PS3、PSV版本存档皆共通，玩过日文版的玩家也可以继承以往的存档到中文版中继续游玩。

系统详解

战斗画面



1：敌人名称及其生命值
2：锁定目标
3：地图及任务目标
4：任务要求及目标数量
5：当前使用道具
6：狂乱条
7：必杀条
8：操作角色的生命值
9：击破数

基本操作

键位	功能
左摇杆	移动
右摇杆	转动视角
△键	重攻击
□键	轻攻击
○键	开启狂乱/释放无双必杀
x键	滑步闪避/按住奔跑/变身/上马
L	防御
触摸屏左上角	呼唤/骑上战马
R	使用道具
触摸屏左下角	变身（仅限特殊角色）

注：仅有索特、汪阿鲁多、凯兹（狂战士的甲胄）、古力菲斯（新鹰之团・头盔）能使用变身。

战斗系统

◆狂乱与必杀

在该作品中，爆气系统被称为“狂乱”，并且该系统也与以往的无双有所不同。玩家只能通过普通攻击来累计狂乱槽，再通过狂乱状态下攻击累积必杀槽，并且仅能在维持狂乱的状态下再次按 O 键释放必杀技。而必杀技仅能储蓄一格，不过释放必杀技击杀的敌人会继续回复必杀槽，在敌海中善用该系统可以达到连续使用两次必杀技的效果。



而除去必杀，狂乱状态也可谓是该款游戏的核心玩法，狂乱下大幅度提升的全属性性能够更高效率的击杀敌人，而一旦失去了这个状态，哪怕是一队杂兵，普通的招式也显得非常乏力，招式的目的也从输出转变成了更快的累积狂乱槽进行曝气。在操作人物血量不足时，狂乱条还会自己增长，后期通过装备属性与战马也可以使狂乱条增长。在每一次任务开始时，狂乱槽的能量都为 0，每一次进入狂乱阶段，都会使能量增加 1，随着剧情的推展可以累积到 5（MAX）。能量的增长可以延长每次狂乱的时间，以及狂战下全属性的增长幅度。

不过需要注意的是本作释放必杀技时无法调整方向，锁定情况下镜头晃动又比较严重，一定要看清敌人的位置再释放必杀。

人物	狂乱变化
凯兹	攻击力与攻击范围提升
古力菲斯、喀丝卡、朱德	攻击带分裂，轻攻击可以无限制的连续下去
塞路毕克	攻击带分裂，招式会伴随龙卷风
索特、汪阿鲁多	攻击力上升
西凯尔	吟唱时间缩短

◆斩溃与蓄力

游戏的操作系统与以往无双作品无太多差别，依然是通过□键起手连打多次再按△键触发的 C 攻击。不过攻击属性中引入进了“斩溃”系统。仅有在具有“斩溃”属性的招式下击败敌人才会获得灵魂以回复必杀槽。

根据不同的角色以及不同的服装，包含“斩溃”与蓄力的招式也会改变，在游戏的暂停菜单中可查看当前角色的招式说明。



红色爆炸图示：狂乱状态下会触发斩溃。

黄色外圈图示：可以通过长按蓄力的招式。

绿色盾牌图示：可以贯穿敌人的攻击。

紫色盾牌图示：可以破坏敌人的防御。

◆滑步

游戏中强力的敌人虽然不会具有很强的攻击力，但是其强韧度是以往无双都未曾拥有的，高难度下的 BOSS 甚至会耗费好几分钟来战斗。而且巨型敌人的攻击往往会击飞玩家，令攻击无从下手。这样的情况下 X 键取代了跳跃的滑步就显得极为重要了。滑步可以另玩家陷入短暂的无敌时间，来躲避敌人的击飞攻击。最主要的一点是滑步可以取消所有招式的攻击硬直，游戏中非常多的招式在打出伤害后还会摆出一个收尾动作，善于利用滑步可以快速进入下一轮的攻击。



不过需要注意的是滑步能够取消攻击硬直，但同时也能取消攻击，一定要确认自己招式伤害完全打出，控制好滑步的时机。

◆道具使用

游戏中使用方向键可以切换当前准备的道具，按 R 键可以使用。玩家一共可以携带两种类型的道具。

补给类：每个操作角色只能装备 4 件补给类道具，玩家可以自由搭配最需要的道具。而补给道具的种类将随着游戏进度解锁。



补给道具一览			
名称	作用	次数	备注
伤药	体力少量回复	3	–
大剑	60秒内攻击力少量提升	3	–
铁帽	60秒内防御力少量提升	3	–
鹰羽	60秒内移动速度少量提升	3	–
色子	40秒内击破敌人小概率掉落金币	3	–
药草	必杀槽少量回复	3	–
灵药	狂乱槽少量回复	3	–
号笛	120秒内攻击力少量提升	1	无限日蚀（汪阿鲁多）报酬
秘药	狂乱槽能量提升1点	1	无限日蚀（索特）报酬
佣兵伤药	体力中等回复	2	–
大树嫩叶	必杀槽中等回复	2	–
魔女灵药	狂乱槽中等回复	2	–
斩马刀	45秒内攻击力中等提升	2	–
轻便头盔	45秒内防御力中等提升	2	–
白鹰羽	45秒内移动速度中等提升	2	–
佣兵号笛	90秒内攻击力大幅度提升	1	无限日蚀（喀丝卡）报酬
邪教秘药	狂乱槽能量提升2点	1	无限日蚀（汪阿鲁多）报酬
幸运色子	60秒内击破敌人中等概率掉落金币	2	–
人鱼伤药	体力大幅度回复	1	–
灵树绿叶	必杀槽大幅度回复	1	–
狂神灵药	狂乱槽大幅度回复	1	–
斩魔刀	30秒内攻击力大幅度提升	1	无限日蚀（凯兹）报酬
活动头盔	30秒内防御力大幅度提升	1	–
光明之鹰羽	30秒内移动速度大幅度提升	1	无限日蚀（古力菲斯）报酬
战魔号角	60秒内攻击力大幅度提升	1	无限日蚀（索特）报酬
红色护符	120秒内攻击力大幅度提升	1	无限日蚀（西凯尔）报酬
绿色护符	120秒内移动速度大幅度提升	1	无限日蚀（西凯尔）报酬
褐色护符	120秒内防御力大幅度提升	1	无限日蚀（西凯尔）报酬
魔女的软膏	狂乱槽能量提升3点	1	–
噩运色子	120秒内击破敌人高概率掉落金币	1	无限日蚀（朱德）报酬
妖精鳞粉	体力100%回复	2	剧情（圣铁锁骑士团）
派克闪光	周围敌人陷入眩晕状态	3	–

战斗类：每一名角色都会拥有自己的副武器装备，以道具的形式规定数量通过 R 键来使用。当数量消耗至 0 时会进入冷却期，冷却好后又将回满数量。其中不乏威力强大的招式，由于无损耗的 CD 模式，在战斗中将起到很大的帮助。副武器的种类将随着剧情的推进与人物的等级提升解锁。



副武器一览			
人物	副武器	作用	获得条件
凯兹	连发弹弓	连续发射弓箭阻挡敌人的前进	剧情（黑剑士）
	大炮	高威力的火炮，用来对抗大型敌人，长按可施展大炮回旋斩	剧情（黑剑士）
	飞刀	投掷飞刀使敌人陷入硬直	剧情（剑风）
	炸裂弹	投掷一颗会引爆的手雷	剧情（自戒）
	大炮零距离射击（狂战士专用）	将敌人用义手抓住，零距离进行火炮攻击	剧情（狂战士的甲胄）
古力菲斯	弹弓	发射弓箭阻挡敌人的前进	剧情（初阵）解锁人物
	反击	向后方闪避后，立马向前突击，能够破防	初期
	号令	自身攻击力提升	无限日蚀（汪阿鲁多）报酬
	空间歪曲（菲姆特专用）	将大范围的敌人吸进异空间	无限日蚀（索特）报酬
嗜丝卡	弹弓	发射弓箭阻挡敌人的前进	初期
	近战格斗术	对人形敌人进行剪刀脚投技	
	反击	向后方闪避后，立马向前突击，能够破防	
	疾驱	自身移动速度提升	
朱德	弹弓	发射弓箭阻挡敌人的前进	初期
	飞刀	投掷飞刀对敌人造成伤害，按住R可以连发	
	反击	向后方闪避后，立马向前突击，能够破防	无限日蚀（嗜丝卡）报酬
塞路毕克	弹弓	剧情（魔女）解锁人物	无限日蚀（汪阿鲁多）报酬
	高速冲锋	快速向前方突刺，能够贯穿敌人，并且破防	初期
	西尔芙护佑	自身防御力提升	
	真空珠	利用旋风将大范围的怪物集中在前方	
西凯尔	召唤魔法阵	召唤出一只泥土傀儡，能够进行嘲讽	初期
	吸引魔法阵	设置魔法阵将周围的怪物拉引至魔法阵	
	腐根魔法阵	设置一团毒雾，对范围内的敌人造成持续伤害	
	倍化魔法阵	令西凯尔的△魔法伤害范围增幅	
索特	咆哮	一定范围的敌人陷入眩晕状态	剧情（不死的索特）解锁人物
	投石	从地上拿起一块岩石向前方投掷	无限日蚀（西凯尔）报酬
	震脚	踩踏地面，一定几率打断敌人的攻击	无限日蚀（西凯尔）报酬
	大咆哮（使徒时）	剧烈的跑向，使大范围的敌人陷入眩晕	无限日蚀（西凯尔）报酬
	横扫（使徒时）	使用尾巴横扫前方的敌人	初期
	猛烈冲刺（使徒时）	猛烈的向前方冲刺	无限日蚀（朱德）报酬
	摔投（使徒时）	将人形敌人握在手中，狠狠地摔出去	剧情（圣铁锁骑士团）
汪阿鲁多	汪阿鲁多吼叫	一定范围的敌人陷入眩晕状态	无限日蚀渴望30%解锁人物
	汪阿鲁多木棒	将手中的木棒向前方投掷	初期
	黑犬骑士团的信条	自身攻击力提升	
	汪阿鲁多圆木柱（使徒时）	拿起一颗巨大的树干，对敌人进行回旋攻击	
	汪阿鲁多落石（使徒时）	向天上投掷一颗巨岩，掉落的石块对敌人造成持续伤害	
	汪阿鲁多石砾（使徒时）	将岩石放在口中，喷出对前方的敌人造成伤害	
	汪阿鲁多投掷（使徒时）	将人形敌人握在手中，向远处投掷出去	



◆狂化变身

在全部8名人物中，索特与汪阿鲁多可以进入使徒变身状态，而凯兹和古力菲斯，在分别解锁了狂战士的甲胄和新生鹰之团·头盔后，选择相应服装，也可以进入变身模式。变身模式下战马将无法使用，但是会拥有与之前无法相比的强大力量，战斗显得极其简单。

变身状态只需要在狂乱状态下集满必杀槽，按触摸屏消耗必杀槽即可进入。进入变身状态后狂乱槽会短暂停止减少，之后逐渐减少直到狂乱槽归零后，变身效果也随着解除。

在变身状态下，必杀槽蓄满后可以使用变身形态的无双必杀，而且会有特殊的副武器使用。当玩家发现自己的狂乱槽快消耗完毕时，可以使用类似猛烈冲刺的副武器来延长变身状态的时间，因为这样哪怕是狂乱槽归零了，副武器的攻击动作还将继续直到动作完结。



战场指南

据点

该作与以往的无双有很大的不同，为了结合原作，取消了敌我双方据点的设定，仅需注意任务的目标与需要保护的友军对象，而士气方面虽有相关系统，但对于游玩的影响可谓微乎其微。停止敌方刷新小兵只需要将地图上红色■的据点兵长击破即可，不过大部分情况下这并不会成为己方的刷兵点。

特化状态

有名称的敌人（队长级别以上）当体力降低到一定程度时，会对自身强化，进入特化状态。特化状态有攻防强化与闪避强化。对于攻防强化的敌人推荐使用强力的必杀攻击更为有效，而对付闪避强化则通过范围攻击，封锁敌人的行动更佳。

掉落物品

游戏中敌人与宝箱会掉落三种物品，来补充玩家的状态。

铜币、银币、金币	获得金钱
道具补充包（小、中、大）	补充补给道具的使用次数
妖精鳞粉	回复操作人物的体力



贝黑利得

在游戏中，某些任务会有一些额外的支线任务，当满足这些支线任务的特殊条件后，将可以获得一个贝黑利得，也就是剑风传奇传奇中那颗造型怪异的人脸蛋。每一颗贝黑利得可以解锁画廊中CG画面的一块区域，当凑齐一张CG的全部贝黑利得即可解锁CG。

在剧情模式下，选择任务菜单可以从任务左边有无金色贝黑利得标识来看是否有支线任务，按□切换查看当前任务的支线任务条件，在战斗中打开暂停菜单也可随时看到支线任务的完成情况，多项支线任务也不用一次完成，如有遗漏的之后只需完成遗漏的支线任务即可。

其中很大一部分的贝黑利得分布在无限日蚀任务之中，每一个人物在相应层数都会遇到贝黑利得的任务，在无限日蚀模式下，只需要找到（落单战魔兵）击破即可，每5层会有3只（落单战魔兵），随机分配在5层之中。

角色成长

人物属性提升

击破敌人与完成任务都可以给操作人物提供经验值，经验值会使等级提升，同时提升人物的四维属性，达到一定等级还会解锁新的副武器。在选择人物的界面按□键也可以通过金钱来使等级低的角色提升到和等级最高角色相同等级。

体力：异常状态的耐性与生命值。

攻击力：对敌人造成的伤害。

防御力：抵御敌人造成的伤害。

计量：移动速度、狂乱的持续时间与军马的使用性能。



军马

游戏中点击触摸屏左上角可以呼唤出军马，不过在一些特殊场景或特殊状态无法使用。军马具有自身的三维属性，也会附带一些特殊的技能。随着剧情与无限日蚀的推荐，将可以解锁更多的军马（见页面下方表）。

饰品选择

在战斗胜利后，玩家可以获得一定的饰品与饰品强化用宝石，每个操作角色可以在战斗准备界面选择三件饰品来强化自己。强化系统在剧情（袭击者）后开启。强化的属性为除体力外的其他三种属性与一些特殊属性强化，饰品还有强化等级，每强化一次提升三维量，最高为+9。一些低级饰品在+9后用高阶宝石还能进行进化，这也是饰品收集的一环。

不过在游戏后期，人物的4维属性成长基本都会很容易达到峰值，而操作人物提升空间主要依靠饰品附带的特殊属性强化来提升，每件饰品可以选择4种特殊属性，共计12种特殊属性，特殊属性的强化峰值为Lv99。

由于游戏没有详细的数据体现，特殊属性的搭配方法也多种多样，笔者在此推荐选择与狂化必杀相关的属性，也就是属性标志为黑狼头的特殊属性。包括狂乱/必杀的时间延长、自然回复、伤害上升、集槽效率上升、共计7类属性（必杀没有时间延长属性）。能够极大地加强人物在狂化状态的输出能力，也能使其更快的进入狂化状态。

饰品之间可以互相合成，在通过剧情（魔女）后可以自定义合成后的属性去留，特殊属性的合成为简单的叠加关系。其中部分物品的特殊属性前还会有一个锁的标识，表明该属性为饰品的固定属性，这类饰品无法通过强化抹去带锁的属性，不过可以作为素材继承给其他饰品，而带锁也表明每一件该饰品必定会携带其特殊属性，可以作为特殊属性的固定素材使用，而强化饰品的宝石则只能提升1级特殊属性，除了前期这7类稀有特殊属性强化外，后期几乎不需要通过宝石强化。而饰品中最适合培养的莫过于光明之鹰像，没有人物限定的最高级饰品，培养成型后可以给每一个角色使用。



军马名	突进力	耐久力	走力	特殊效果	入手方法
栗毛	300	300	300	–	初期
白鹰的军马	500	500	500	骑乘时狂乱槽回复Lv50	无限日蚀古力菲斯突破50层
光明之鹰的军马	800	800	800	骑乘时狂乱槽回复Lv50、人马一体Lv99、体力上升Lv50、运气上升Lv50	无限日蚀总进度90%报酬
骷髅骑士的军马	200	200	999	骑乘时狂乱槽回复Lv99	剧情（暗）通过
紫犀军马	600	400	300	人马一体Lv50、体力上升Lv30、副武器威力Lv30	无限日蚀朱德突破50层
青鲸军马	300	600	400	人马一体Lv50、体力上升Lv30、装填时间缩短Lv30	无限日蚀喀丝卡突破50层
鹰之团军马	200	250	200	体力上升Lv30	剧情（鹰之团袭击）通过
密德兰轻装军马	400	400	500	装填时间缩短Lv99	无限日蚀总进度40%报酬
密德兰重装军马	500	450	250	–	无限日蚀凯兹突破10层
袭达轻装军马	300	600	250	副武器威力Lv.50	无限日蚀总进度20%报酬
袭达重装军马	450	750	200	人马一体Lv30、体力上升Lv60	无限日蚀总进度60%报酬
圣铁锁骑士团军马	600	600	500	体力上升Lv99	无限日蚀塞路毕克突破70层
轻装军马	200	200	500	运气上升Lv30	无限日蚀索特突破10层
重装军马	400	400	200	体力上升Lv30	剧情（出发的清晨）通过
黑毛	600	300	400	装填时间缩短Lv50	剧情（黑剑士）通过
月毛	300	200	300	运气上升Lv99	无限日蚀塞路毕克突破10层
大型军马	999	999	600	–	无限日蚀汪阿鲁多突破70层
库翔军马	500	500	500	副武器威力Lv.99	无限日蚀凯兹突破70层

副武器一览

饰品名称	攻击	防御	技量	特殊技能	备注
粗铜戒指	10	5	5	–	初期
粗铜手环	5	10	5	–	无限日蚀古力菲斯突破50层
命之指轮	5	5	5	体力上升Lv. 1	无限日蚀总进度90%报酬
力之指轮	11	5	5	攻击上升Lv. 1	剧情（暗）通过
防御指轮	5	11	5	防御上升Lv. 1	无限日蚀朱德突破50层
技之指轮	5	5	11	技量上升Lv. 1	无限日蚀喀丝卡突破50层
星之项链	5	5	5	昏厥攻击威力Lv. 1	剧情（鹰之团袭击）通过
鹰之团旗帜	15	10	10	攻击范围扩大Lv. 1	无限日蚀总进度40%报酬
密德兰旗帜	5	5	5	空中攻击威力Lv. 1	无限日蚀凯兹突破10层
盾之指轮	5	10	5	防御强化Lv. 1	无限日蚀总进度20%报酬
强者手环	25	25	25	–	无限日蚀总进度60%报酬
达人手环	5	5	10	必杀威力Lv. 1	无限日蚀塞路毕克突破70层
反应手环	5	5	10	闪避强化Lv. 1	无限日蚀索特突破10层
银制戒指	15	10	10	–	剧情（出发的清晨）通过
银制手环	10	15	10	–	剧情（黑剑士）通过
红色项链	19	10	10	攻击上升Lv. 1	无限日蚀塞路毕克突破10层
蓝色项链	5	15	10	体力上升Lv.. 5	无限日蚀汪阿鲁多突破70层
绿色项链	10	10	19	技量上升Lv. 5	无限日蚀凯兹突破70层
褐色项链	10	19	10	防御上升Lv. 5	–
白色项链	10	5	15	装填时间缩短Lv. 5	–
黑色项链	15	10	5	狂乱攻击Lv. 5	–
月之项链	10	10	10	昏厥时间延长Lv. 5	–
骑士戒指	10	5	15	军马强化Lv. 5	–
黑羊旗帜	10	10	15	军马强化Lv. 5	–
青鲸旗帜	5	15	10	装填时间缩短Lv. 5	–
教典	0	20	0	畏惧抗性Lv. 5	–
富裕戒指	5	5	5	运气上升Lv. 5	–
朱红手环	20	0	0	普通攻击Lv. 5	–
红色手环	20	0	0	蓄力威力Lv. 5	–
弱者手环	5	5	5	–	–
铜制戒指	25	8	8	–	粗铜戒指进化
铜制手环	8	25	8	–	粗铜手环进化
生命戒指	15	10	10	体力上升Lv.10	命之指轮进化
刚力戒指	33	8	8	攻击上升Lv.10	力之指轮进化
坚牢戒指	11	2	6	防御上升Lv.11	防御指轮进化
妙技戒指	8	8	33	技量上升Lv.10	技之指轮进化
四叶戒指	10	10	10	运气上升Lv.10	–
阳光项链	20	20	20	昏厥强化Lv.10	–
连星项链	15	10	10	昏厥攻击威力Lv.10	星之项链进化
紫犀旗帜	15	15	20	辅助威力Lv.10	–
圣铁锁旗帜	10	15	10	空中攻击威力Lv.10	–
铁壁戒指	8	25	8	防御强化Lv.10	盾之指轮进化
古强者手环	35	35	35	–	强者手环进化
无双手环	8	8	25	必杀威力Lv.10	达人手环进化
评量手环	8	8	31	闪避强化Lv.10	反应手环进化
红玉戒指	28	15	15	攻击上升Lv.10	–
蓝玉戒指	5	25	25	体力上升Lv.10	–
绿玉戒指	15	15	28	技量上升Lv.10	–
琥珀戒指	15	28	15	防御上升Lv.10	–
白银戒指	35	15	22	–	银制戒指进化
白银手环	15	35	15	–	银制手环进化
火之项链	47	15	15	攻击上升Lv.15	红色项链进化
水之项链	6	30	17	体力上升Lv.15	蓝色项链进化
风之项链	20	15	47	技量上升Lv.15	绿色项链进化
土之项链	15	47	15	防御上升Lv.15	褐色项链进化
雷之项链	17	6	30	装填时间Lv.15	白色项链进化
暗之项链	17	6	30	狂乱攻击Lv.15	黑色项链进化
新月项链	20	17	17	昏厥时间延长Lv.15	月之项链进化
圣骑士戒指	17	6	30	军马强化Lv.15	骑士戒指进化
库翔旗帜	0	0	20	攻击范围扩大Lv.15	–
白蛇戒指	0	45	0	必杀增加上升Lv.15	–
黑蛇戒指	45	0	0	狂乱增加上升Lv.15	–
霸王戒指	20	17	17	必杀威力Lv.15	–
尊严王手环	0	0	45	必杀回复Lv.15	–
圣典	0	45	0	畏惧抗性Lv.15	教典进化
辉煌富裕戒指	15	10	10	运气上升Lv.15	富裕戒指进化
鹰之像	10	10	10	–	–
染血手环	45	0	0	普通攻击Lv.15	朱红手环进化
浸血手环	45	0	0	蓄力威力Lv.15	红色手环进化
大器手环	20	20	20	弱者手环进化	–
石英戒指	25	5	25	装填时间Lv.15	–
黑玉戒指	25	25	5	狂乱攻击Lv.15	–
幸运戒指	20	17	17	运气上升Lv.20	四叶戒指进化
太阳项链	32	32	32	昏厥强化Lv.20	阳光项链进化
夜魔指轮	0	0	65	狂乱增加上升Lv.20	–

饰品名称	攻击	防御	技量	特殊技能	备注
猎人戒指	32	32	32	必杀增加上升Lv.20	–
火龙戒指	65	0	0	必杀威力Lv.20	–
月光戒指	0	65	0	必杀回复Lv.20	–
白鹰之像	30	30	30	–	鹰之像进化
火红玉戒指	61	24	24	攻击上升Lv.20	红玉戒指进化
水蓝玉戒指	6	48	40	体力上升Lv.20	蓝玉戒指进化
风绿玉戒指	24	24	61	技量上升Lv.20	绿玉戒指进化
土琥珀戒指	24	61	24	防御上升Lv.20	琥珀戒指进化
光水晶戒指	40	6	48	装填时间Lv.20	石英戒指进化
黑水晶戒指	48	40	6	狂乱攻击上升Lv.20	黑玉戒指进化
黑暗怪兽戒指	40	40	60	狂乱时间延长Lv.30	凯兹专用
冲锋队队长的证明	35	35	70	狂乱自然回复Lv.30	凯兹专用
黑色眼带	50	50	50	–	凯兹专用
男石项链	50	50	40	狂乱自然回复Lv.30	古力菲斯专用
女石项链	55	55	30	狂乱时间延长Lv.30	古力菲斯专用
骑士娃娃	50	50	50	–	古力菲斯专用
鹰之戒指	50	50	40	狂乱时间延长Lv.30	喀丝卡专用
女千人长的证明	60	50	30	狂乱自然回复Lv.30	喀丝卡专用
小丑戒指	50	50	40	狂乱时间延长Lv.30	朱德专用
千人长的证明	50	60	30	狂乱自然回复Lv.30	朱德专用
圣铁锁骑士团的证明	50	40	50	狂乱时间延长Lv.30	塞路毕克专用
遗物项链	55	55	30	狂乱自然回复Lv.30	塞路毕克专用
魔女戒指	40	60	40	狂乱时间延长Lv.30	西凯尔专用
魔女眼镜	35	70	35	狂乱自然回复Lv.30	西凯尔专用
贝壳眼带	50	50	50	–	西凯尔专用
黑狮子戒指	40	40	60	狂乱时间延长Lv.30	索特专用
鹰之团的证明	35	35	70	狂乱自然回复Lv.30	索特专用
折断的角	50	50	50	–	索特专用
黑犬戒指	40	40	60	狂乱时间延长Lv.30	汪阿鲁多专用
黑犬骑士团的信条	35	35	70	狂乱自然回复Lv.30	汪阿鲁多专用
光明之鹰像	50	50	50	–	–

服装解锁

人物	服装名称	入手方法	效果
凯兹	佣兵	初始	–
	鹰之团	剧情「黄金时代篇 第一部 不死的索特」获得	–
	武艺修炼	剧情「出发的清晨」获得	–
	黑剑士	剧情「黑剑士」获得	–
	狂战士的甲胄	剧情「狂战士的甲胄」获得	狂乱形态可以变身为狂战士
	黑暗怪兽	无限日蚀凯兹报酬	永久狂战士形态
	佣兵・头盔	渴望达成报酬	–
	鹰之团・头盔	渴望达成报酬	–
古力菲斯	鹰之团	初始	–
	鹰之团・头盔	无限日蚀古力菲斯阶层报酬	–
	新鹰之团	初始	–
	新鹰之团・头盔	无限日蚀古力菲斯阶层报酬	狂乱形态可以变身为菲姆特
	黑暗之翼	渴望达成报酬	永久菲姆特形态
喀丝卡	鹰之团	初期	–
	鹰之团后期	剧情「黄金时代篇 第三部 逃亡者们」获得	–
	鹰之团・头盔	无限蚀喀丝卡报酬	–
	鹰之团后期・头盔	无限蚀喀丝卡报酬	–
朱德	鹰之团	初期	–
	鹰之团后期	剧情「黄金时代篇 第三部 逃亡者们」获得	–
	鹰之团・头盔	无限日蚀朱德报酬	–
	鹰之团后期・头盔	无限日蚀朱德报酬	–
塞路毕克	西尔芙披肩	初期	–
	圣铁锁骑士团	无限日蚀塞路毕克报酬	–
	圣铁锁骑士团・头盔	无限日蚀塞路毕克报酬	–
西凯尔	罩袍	初期	–
	没有帽子	无限日蚀西凯尔报酬	–
索特	基本服装	初期	–
	新鹰之团	渴望达成报酬	–
	使徒	无限日蚀索特报酬	永久使徒状态
汪阿鲁多	基本服装	服装初期	–
	使徒	无限日蚀 汪阿鲁多报酬	永久使徒状态



剧情模式难点贝黑利得收集

注：游戏中限时类任务并未给出明确时间，以下攻略时间仅为笔者完成任务用时时间。

黄金时代篇・第一部

◆黄金时代

在限制时间内击破守卫队长：在击破了投石机后立马前往地图的右上角，击败 100 伏兵后守卫队长出现。

◆狂乱与必杀

在限制时间内击破守卫队长：在击破了投石机后立马前往地图的右上角，击败 100 伏兵后守卫队长出现。

◆不死的索特

在限制时间内击破索特：1 分 30 秒内击败索特。

黄金时代篇・第二部

◆青鲸超重装猛进击灭骑士团

击破所有的伏兵队长：在占领过程中，地图东北方刷新出敌人，快速靠近后刷新伏兵队长。

◆敢死行

不让喀丝卡的体力被削减，并突破包围网：开场后立马从小道破坏两处树桩，从敌人后背突袭，喀丝卡会在远处观望并不会参加到战斗中。

与阿顿交战前，击破地方 1000 人：在护送喀丝卡离开后，确保阿顿登场前击败 800 人。

黄金时代篇・第三部

◆潜入温达姆城

成功掩护卡斯东：当任务为击败守卫队长并只剩一人时，卡斯东奋起后，前去营救并击败周围的队长即可。

◆魔犬

发动落石陷阱，以成功牵制敌方：地图中央有一处环形上坡，在掩护队友撤退的途中，附近窜出伏兵，战斗直到触发陷阱剧情，立马上坡攻击巨石，阻止汪阿鲁多的追击。

◆日蚀

于限制时间内到达目标地点：路上会有几波敌人出来阻拦，其中 BOSS 级敌人都可以无视，除第一波为全清敌人外后面几波只需要消灭队长级敌人即可打通道路。

黑剑士篇

◆黑剑士

找出并击破所有潜伏在战场上的恶灵・强：共有 5 只，样子为树精恶灵，分别分布在地图的东北处、东部、东南处、南部、中部。

判罪篇

◆奇迹之夜

击落大岩石以堵住道路；剧情特写处攻击大岩石。

◆重复

于限制时间内救出喀丝卡：6 分钟内，解决两名守门队长，尽快赶到喀丝卡处，击败周围所有敌人。

千年帝国之鹰篇

◆烈焰

在西凯尔等人到达馆前，突破所有的大门；西凯尔从北方的道路前进时，迅速击败所有有感叹号的战魔兵队长，打通道路。

无限日蚀



模式说明

在通关剧情模式后，玩家可以进入无限日蚀模式。在该模式下玩家可以无限制的进行挑战，随着层数的增加怪物难度也会增加，获得的报酬也会更加丰富。该模式的收集要素也占据了整个游戏的一大半。

进入无限日蚀后，玩家可以选择自己想要完成的任务，每个任务都会有 5 层小任务。在完成 5 层后又会回到选择任务界面选择新的任务，以此类推。当玩家攻略至 20 层、40 层、60 层、80 层、100 层时，会解锁跳跃层数，在下次进入无限日蚀模式时，便可以直接从这些层数开始。

需要注意的是每一名角色的无限日蚀进度都是相互独立，无法共享。游戏内可以随时存档，但是一旦决定退出无限日蚀，之前完成的进度都不予保留，不过饰品与收集品则是每 5 层结算时便会保存。并且其中还包含一个良性 BUG，在使用完道具后保存退出，下次继续游玩时使用过的道具会被补满。

贝黑利得

在攻略中，有时会遇见任务后面有贝黑利得（金蛋）标识的任务，表明该任务的 5 层内，可以获得 3 颗贝黑利得。这些贝黑利得只需要击杀 5 层内的（落单战魔兵）即可。

这些战魔兵会随机分布在 5 层中的任意地点，当前层数如果存在战魔兵的话，地图上会有白色双环的准心标识出来，玩家只需要接近击败即可。

战魔兵的分布完全随机，有可能同一层分布两只，也可能与 BOSS 分布在一起。在攻略无限日蚀的过程中，发现了这类任务一定要优先攻略，一旦错过的话弥补起来就非常麻烦了。



任务要求

任务每 25 层分为一个档次，不同的档次随机到的任务也是完全不一样的，在后期弥补未完成任务时，要选择对应会出现的层数来弥补，而且很多关键任务只会出现在固定的层数，这类固定任务一定要确保其中的贝黑利得一次收齐，不然会耗费大量的时间。

一般来说无限日蚀内的任务都非常简单，主要就是击败一定数量敌人、击败指定目标、保护指定目标达到脱出地点、阻拦指定目标到达指定地点。其中有些任务哪怕是失败了也不会结束无限日蚀的攻略，只是在通过 5 层后的报酬会相应减少。

物资补给

一旦进入无限日蚀模式后，当前装备的补给品就无法补充也无法替换了，当通过 20 层后解锁了新的跳跃点时，可以退出无限日蚀再进入进行更换。

在无限日蚀中，每 5 层还会随机遇到一次物资补给士兵，如果为我方的补给士兵，保护其到达终点会给予一次 100% 生命恢复的奖励。而地方的物资补给士兵，则是在其到达终点前击杀即可。

100 层之后

在 100 层完成后，玩家挑战无限日蚀便可以直接从 101 层开始，101 层后的任务会随机出现之前 100 层所有的随机任务，固定任务不会出现在其中。

在 80 层后，饰品报酬会出现红色的最高级饰品。后期收集红色饰品可以直接从 101 层开始收集。

100 层通关难点人物

喀丝卡：人物的招式与无双伤害都非常低，非常难以使用，在怪物频繁的攻击面前，低硬直只会被打得满地图乱滚。推荐玩家使用△键 +X 键快速交替，只使用具有破防的重攻击第一下，再用滑步取消招式硬直。伤害可观，而且能够将人形敌人无限击晕。

朱德：与其他人物不同，推荐饰品技能改为副武器强化，其 30 次次数的飞刀副武器，在狂化状态下贴身使用伤害很高。

西凯尔：使用副武器的吸引魔法阵 + 腐化魔法阵，能够快速地攒满狂化条与必杀条，在狂化状态下可以说无双必杀无限释放。



无限日蚀全任务一览

任务名称	贝黑利得数量	备注
1~25层		
前往无限的邀约	3	初始任务
地狱的脚步声	–	–
无法停息的争执	–	–
憎恶的尽头	–	–
佣兵募集	–	–
无法入睡的日子	–	–
延续的杀戮	–	–
密探	–	–
百鬼夜行	–	–
疯狂的密德兰	–	–
那一位大人的身旁	3	限定层数16层，限定人物塞路毕克、凯兹
团员募集	3	限定层数16层，限定人物喀丝卡、索特
不为人知	3	限定层数16层，限定人物朱德、汪阿鲁多
追上队长	3	限定层数16层，限定人物古力菲斯、西凯尔
不死的佣兵	3	限定层数21层，BOSS：索特
26~50层		
请求协助训练	–	–
恸哭	–	–
袭达猛攻	–	–
斗技大会参赛者募集	–	–
享乐团员募集	3	限定层数36层，BOSS：汪阿鲁多
佣兵募集	–	–
返乡	–	–
想受女人欢迎	3	限定层数41层，限定人物古力菲斯、喀丝卡，BOSS：汪阿鲁多
鹰之团演习	3	限定层数41层，限定人物索特、塞路毕克，BOSS：古力菲斯
凯兹不在	3	限定层数41层，限定人物西凯尔、汪阿鲁多，BOSS：凯兹高
寇博鲁依兹流的考验	3	限定层数41层，限定人物朱德、凯兹，BOSS：阿顿
VS盗贼团首领	3	限定层数46层，BOSS：盗贼团首领
51~75层		
复仇	–	–
前往无限的邀约2	3	限定层数51层，限定人物凯兹、古力菲斯，BOSS：骷髅骑士
妖精次元流	3	限定层数51层，限定人物喀丝卡、索特，BOSS：骷髅骑士
追求能入睡的夜晚	3	限定层数51层，限定人物西凯尔
为了老爹	3	限定层数51层，限定人物朱德，宝箱探索任务
爸爸古多	3	限定层数51层，限定人物塞路毕克，BOSS：汪阿鲁多
小偷	3	限定层数51层，限定人物汪阿鲁多，宝箱探索任务
食物链	–	–
黑暗猎人	–	–
VS伯爵	3	限定层数61层，BOSS：伯爵
杀人魔	–	–
不明的士兵们	–	–
VS摩兹葛斯	3	限定层数71层，BOSS：摩兹葛斯
76~100层		
狂暴的野兽	–	–
肚子饿不得	–	–
为了让一族复权	3	限定层数76层，限定人物凯兹，BOSS：施拉特
信心	3	限定层数76层，限定人物古力菲斯，BOSS：摩兹葛斯
我的哥雷姆	3	限定层数76层，限定人物喀丝卡
一介武人	3	限定层数76层，限定人物索特，BOSS：古伦贝尔特
为了法露大小姐	3	限定层数76层，限定人物西凯尔
循着气息	3	限定层数76层，限定人物塞路毕克
浓雾的手下	3	限定层数76层，限定人物汪阿鲁多，BOSS：索特
烦恼的少女	3	限定层数76层，限定人物朱德，探索宝箱任务
VS巨鬼＆川马	3	限定层数81层，BOSS：巨鬼与川马
取悦我	3	限定层数86层，BOSS：斯兰
VS葛尼修卡	3	限定层数91层，BOSS：恐帝
无限深渊 –狂战士–	3	限定层数96层，限定人物凯兹，BOSS：菲姆特
无限深渊 –鹰–	3	限定层数96层，限定人物古力菲斯，BOSS：菲姆特
无限深渊 –女剑士–	3	限定层数96层，限定人物喀丝卡，BOSS：菲姆特
无限深渊 –兽剑士–	3	限定层数96层，限定人物索特，BOSS：菲姆特
无限深渊 –魔女–	3	限定层数96层，限定人物西凯尔，BOSS：菲姆特
无限深渊 –旋风–	3	限定层数96层，限定人物塞路毕克，BOSS：菲姆特
无限深渊 –千刃–	3	限定层数96层，限定人物朱德，BOSS：菲姆特
无限深渊 –享乐主义者–	3	限定层数96层，限定人物汪阿鲁多，BOSS：菲姆特

无限日蚀渴望进度奖励一览

达成率	奖励
10%	凯兹服装（佣兵・头盔）
20%	袭达轻装军马
30%	汪阿鲁多人物使用
40%	密德兰轻装军马
50%	凯兹服装（鹰之团・头盔）
60%	袭达重装军马
70%	索特服装（新鹰之团）
80%	古力菲斯服装（新鹰之团）
90%	光明之鹰的军马
100%	古力菲斯服装（黑暗之翼）

凯兹

层数	奖励
10	密德兰重装军马
20	从21层开始无限日蚀
40	从41层开始无限日蚀
50	补给品奖励 斩魔刀
60	从61层开始无限日蚀
70	库翔军马
80	从81层开始无限日蚀
100	凯兹服装（黑暗怪兽）

古力菲斯

层数	奖励
10	古力菲斯服装（鹰之团・头盔）
20	从21层开始无限日蚀
40	从41层开始无限日蚀
50	白鹰的军马
60	从61层开始无限日蚀
70	补给品奖励（光明之鹰羽）
80	从81层开始无限日蚀
100	古力菲斯服装（新鹰之团・头盔）

喀丝卡

层数	奖励
10	喀丝卡服装（鹰之团・头盔）
20	从21层开始无限日蚀
40	从41层开始无限日蚀
50	青鲸军马
60	从61层开始无限日蚀
70	补给品奖励（佣兵号笛）
80	从81层开始无限日蚀
100	喀丝卡服装（鹰之团后期・头盔）





奖杯指南

奖杯总数	40	铜杯	22	银杯	14	金杯	3	白金	1

奖杯综述

虽说剧情非常丰富，但是刷的内容繁多，人物又少，过程非常无聊。推荐先将剧情模式用 EASY 难度全通，解锁全部游戏系统后，先使用易于通关无限日蚀的角色，例如索特、凯兹、汪阿鲁多。通过 100 层后基本上可以达到 99 级，然后将下一个准备通过无限日蚀的人物用金钱强化到满级。在三个易于通过无限日蚀的角色完成后，基本上毕业饰品也已出炉，可以接着去挑战剩余人物的无限日蚀模式。

白金难度	3/10
白金所需时间	60小时以上
在线奖杯	无
有无可能错过的奖杯	无
奖杯 BUG 或事故	无
硬件需要	无

朱德

层数	奖励
10	朱德服装（鹰之团・头盔）
20	从21层开始无限日蚀
40	从41层开始无限日蚀
50	紫犀军马
60	从61层开始无限日蚀
70	补给品奖励（蛋运色子）
80	从81层开始无限日蚀
100	朱德服装（鹰之团后期・头盔）

塞路毕克

层数	奖励
10	军马（月毛）
20	从21层开始无限日蚀
40	从41层开始无限日蚀
50	塞路毕克服装（圣铁锁骑士团）
60	从61层开始无限日蚀
70	军马（圣铁锁骑士团）
80	从81层开始无限日蚀
100	塞路毕克服装（圣铁锁骑士团・头盔）

西凯尔

层数	奖励
10	补给品奖励（红色护符）
20	从21层开始无限日蚀
40	从41层开始无限日蚀
50	补给品奖励（绿色护符）
60	从61层开始无限日蚀
70	补给品奖励（褐色护符）
80	从81层开始无限日蚀
100	西凯尔服装（没有帽子）

索特

层数	奖励
10	军马（轻装军马）
20	从21层开始无限日蚀
40	从41层开始无限日蚀
50	补给品奖励（秘药）
60	从61层开始无限日蚀
70	补给品奖励（战魔号笛）
80	从81层开始无限日蚀
100	索特服装（使徒）

汪阿鲁多

层数	奖励
10	补给品奖励（号笛）
20	从21层开始无限日蚀
40	从41层开始无限日蚀
50	补给品奖励（邪教的秘药）
60	从61层开始无限日蚀
70	军马（大型军马）
80	从81层开始无限日蚀
100	汪阿鲁多服装（使徒）

真的烙印勇士无双　白金
取得条件：获得所有奖杯

开战　铜杯
取得条件：通关故事模式【序章】

冲锋队队长　铜杯
取得条件：通关故事模式【黄金时代篇第一部】

决别　铜杯
取得条件：通关故事模式【黄金时代篇第二部】

挣扎的人　铜杯
取得条件：通关故事模式【黄金时代篇第三部】

黑剑士　铜杯
取得条件：通关故事模式【黑色剑士篇】

光明之鹰　铜杯
取得条件：通关故事模式【断罪篇】

出航　银杯
取得条件：通关故事模式【千年帝国之鹰篇】

渴望深渊者　铜杯
取得条件：突破无限日蚀模式的 25 层

迈向深渊者　铜杯
取得条件：突破无限日蚀模式的 50 层

窥视深渊者　银杯
取得条件：突破无限日蚀模式的 75 层

超越深渊者　银杯
取得条件：突破无限日蚀模式的 100 层

回应渴望之人　银杯
取得条件：在无限日蚀模式中达成 50% 以上的渴望

渴望需求之来了　金杯
取得条件：在无限日蚀模式中达成 100% 以上的渴望

究极剑者　铜杯
取得条件：1 名角色的等级达到最高

究极因果者　银杯
取得条件：收集了所有的事件

究极旋律者　银杯
取得条件：收集了所有的 BGM

究极装饰者　银杯
取得条件：收集了所有的饰品

究极道具者　银杯
取得条件：收集了所有种类的携带道具

究极军马者　银杯
取得条件：收集了所有种类的军马

集齐钥匙者 铜杯
取得条件：第一次完成了 CG 拼图

集齐所有钥匙者 银杯
取得条件：完成了所有的 CG 拼图

解放者 铜杯
取得条件：画廊的完成率达到 25% 以上

真正的解放者 金杯
取得条件：画廊的达成率达到 100%

百人斩 铜杯
取得条件：在 1 次狂乱模式中击破了 100 名敌人

千人斩 铜杯
取得条件：在 1 次战斗中击破了 1000 名敌人

万人斩 银杯
取得条件：用斩潰击杀敌人的数量突破了 10000

十万人斩 银杯
取得条件：击杀敌人数量累计突破 100000

欢呼 铜杯
取得条件：用所有的可操作角色在战斗中获得胜

复仇者 银杯
取得条件：用凯兹击破了所有的大型使徒

使徒之王 银杯
取得条件：用格里菲斯击破了所有的大型使徒

女战士 铜杯
取得条件：用卡思嘉在一场战斗中击破 1000 人

笨拙之人 铜杯
取得条件：用朱德救援了一次陷入苦战的卡思嘉

从者 铜杯
取得条件：用塞路毕克救援了一次陷入苦战的法尔纳塞

见习魔女 铜杯
取得条件：用西凯尔在一场战斗中召唤了 10 只人偶
奖杯说明：召唤魔法阵使用 10 次

不死者 铜杯
取得条件：用索特在一场战斗中变身 3 次

享乐和追求刺激 铜杯
取得条件：凯兹所持贝黑利得获得一个以上。

妖精次元流弟子 铜杯
取得条件：凯兹所持贝黑利得获得一个以上
奖杯说明：在画廊中观看完整 CG，按 O 键触发小游戏即可。

妖精次元流真传 铜杯
取得条件：同派克一起战斗获得 50 次以上胜利

狂战士 金杯
取得条件：在地狱难度下击破所有的大型使徒型使徒
奖杯说明：包括索特、汪阿鲁多、盗贼团首领、伯爵、古伦贝路特、恐帝。





系统详解

文 水无月 美编 咕噜

PSV			
SD高达 G世代 创世		BNEI	
SD钢弹 G世代 创世		策略	中文版
2016年11月22日	本地1人	对应PSV TV/交叉存档	
售价为479港币			

《SD高达G世代 创世》作为距离前作多年之后的推出的正统续作，系统对于老玩家来说还是很容易上手的，虽然本作收录的作品只到UC0096为止（闪光的哈撒韦被作为DLC推出），对于一些UC系列以外作品的爱好者来说或许有些遗憾，不过本作也收录了不少较为冷门的作品内容，玩起来的感觉还是相当新鲜的。全新的画面引擎也让人非常满意，只要是喜欢"《SD高达G世代》系列"的玩家，无论是不是UC作品的粉丝，都值得来尝试一下这部作品。（本攻略的译名以台版翻译为准）

基本操作

按键	作用
左摇杆 / 方向键	战场画面中移动光标
○	确定 / 文本推送 / 战场画面中打开菜单
×	取消 / 剧情界面中显示全文本 / 战场画面中查看地形
△	查看角色机体能力 / 查看文本记录
□	剧情界面中查看文本记录
L/R	文本快速推送
OPTION	跳过某些关卡的前半关战斗（没有自军出击的NPC战斗），需要先完成此关卡
触摸板	跳过剧情，同样需要先完成此关卡
左摇杆 + □	加速光标移动

注：OPTION键的功能只能在第一次用触摸板跳过剧情后使用，此时一旦跳过剧情进入前关战斗，就无法再用OPTION跳过战斗了。

整备部分

编制

管理机体

机体（包括MS和MA）是组成我方部队战力的核心，不断收集新机体，提高图鉴完成率也是"《SD高达G世代》系列"的主要乐趣，而获得机体的方式除了从战场上捕获敌机之外，在整备界面下主要有生产、开发、设计、交换这4种方式。



生产

消耗资金生产已经登录在生产列表的上的机体（MS和MA）、战舰、SFS（辅助飞行系统）、选择性零件，增加机体的生产列表中的种类的方法主要有在战斗中将GUEST机体的GET计量槽练满、机体设计和开发等方法。大部分战舰在完成某些关卡后就会自动登录到生产列表，不过也有一部分战舰需要在战场上将GET计量槽练满。

开发

将整备库中所持有的机体开发成其他的机体，每一种机体都有不同的开发方向，每种开发方向都要求有不同的等级。而开发成为新机体之后等级会归为1。

设计

当整备库中持有的机体，拥有某些特定的机体组合，可以获得全新机体的生产方案并登录到生产列表中，设计机体并不会使原有机体消失，所以有什么设计方案就一个不漏全进行设计吧。

交换

等级超过1以上的机体就可以用来交换其他玩家所没有的机体，等级越高的机体交换得来的机体也就越强，不过交换来的机体等级也会回归为1。



附1：部分开荒期推荐机体

亚克托·渣古：用渣古Ⅱ+G3钢弹就能简单设计出来，LV6可以开发成强力的渣古Ⅲ，后续可以继续开发出刹帝利。

钢弹：虽然是初代钢弹但是能力也相当值得信赖，根据开发路线不同最终可以开发到ν钢弹或是精神力钢弹。

奈克提斯：在游戏序盘钢弹系机体中射程优秀，作为开发素材也非常重要，LV4的钢弹MK-Ⅱ最终可以开发为ν钢弹，Lv5的钢弹MK-Ⅳ最终可以开发为精神力钢弹系。

凤凰钢弹（能力解放）：用游戏初期的原创机体旋风钢弹或是凤凰钢弹0式就可以开发得到，各方面能力都非常平均的机体。

吉姆加农Ⅱ：作为量产机性能出乎意料的出色，射程没有死角而且主炮威力颇强，机体能力也对防御进行了强化，使用吉姆指挥官机→吉姆特装型→吉姆加农Ⅱ可以开发得到。



管理角色

这里可以招募和培育驾驶员，游戏初期只有游戏预设的原创驾驶员可供玩家使用和培养（虽然对于“《SD 高达 G 世代》系列”的老玩家来说对他们也已经很熟悉了），而消费资金可以招募历代 UC 钢弹作品中的角色成为玩家可以使用和培育的角色，随着玩家攻略的关卡和完成的任务增多，可招募列表里的历代角色也会增多。除此以外，玩家还可以自创人物，自创人物的能力值是固定的，不过技能和特殊能力会根据设定的生日和血型而变化。培育驾驶员则是消耗 AP 来提升驾驶员的能力，AP 依靠击破敌人来获得，每关战斗结算时击坠数前三名的角色也会获得额外奖励 AP。





附 2：关于各项能力值的具体影响如下

MS・MA 驾驶员能力值	效果
指挥	影响小队队长或是团队领袖时的指挥范围以及作为舰长时的战舰团队区域
射击	影响射击系武器的命中率
格斗	影响格斗系武器的命中率
守备	影响防御力
反应	影响回避率
觉醒	影响脑波传导类武器的威力和命中率，觉醒值超过 1 时这类武器的射程会随着战意改变
战舰乘组员能力值	
辅佐	战舰副长专用能力值，提升战舰最大 HP 和 EN，并对战舰舰长的能力进行强化
通讯	战舰通讯专用能力值，影响战舰武器的命中率
操舵	战舰操舵专用能力值，影响战舰的闪避率
维修	战舰维修专用能力值，影响我方机体在战舰内的 HP 回复率
魅力	战舰客座专用能力值，影响团队内成员的经验值获得



附 3：开荒期推荐驾驶员

其实“《高达》系列”粉丝们所熟悉的那些知名新人类驾驶员能力大多优秀，当做主力都是没有问题的。这里再介绍几个比较值得培养的驾驶员。

艾尔芙丽德・舒尔茨：原创角色，格斗特化型角色，初期就有极高的格斗值，且相关技能全是和格斗有关。

艾塔娜・芙蕾尔：原创角色，射击特化型角色，射击值和相关技能都非常优秀，反之格斗就相当低了。

朱纳斯・里亚姆：原创角色，格斗优秀，且宇宙战相关技能较多，适合作为宇宙战特化角色培养。

毕许・德纳修：完成关卡“月之阶梯”后登录招募列表，射击和格斗双方都很优秀的万能型角色，怎么培养都不会差。

基・赫姆特：完成关卡“所罗门的夕阳”后登录招募列表，格斗优秀，本身战意也是强势型角色，高火力输出值得期待。

尼姆巴斯・修塔森：将伊夫利特改登录到生产列表后登录招募列表，全角色中格斗数一数二，不过因为技能限制，总体还是适用于前期。

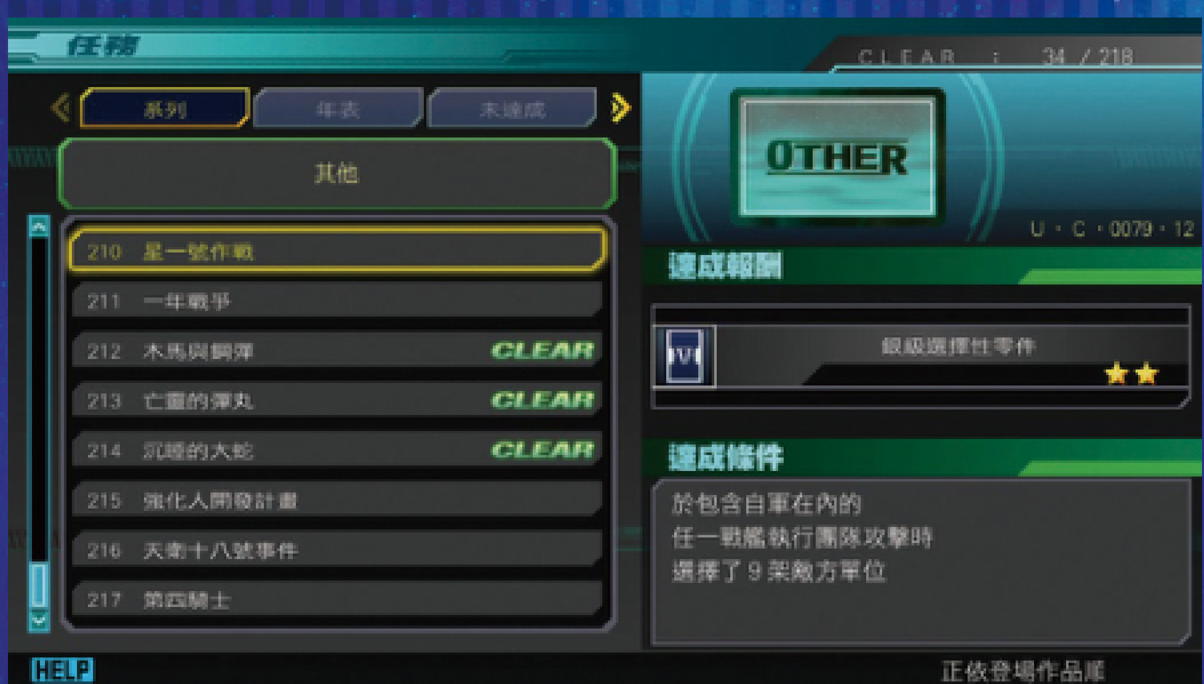
艾格：完成关卡“但使狼牙犹存”后登录招募列表，射击数值以及配合技能都非常优秀。

捕获整理

在战斗中有不少敌方机体是属于舰载机类型（有所属的母舰），在其出击时若将其母舰击坠，那么这些机体就会投降并处于瘫痪状态（机体单位上有一个白旗标志），这时战舰就会出现“捕获”指令，可以捕获其团队区域内的投降敌机。除此之外，每关达成挑战后出现的 Unknown 部队中的队长机（带☆标志）性质和母舰一样，将之击坠后其他 Unknown 机体也会投降。对于处于团队范围外的投降敌机，也可以使用相应的技能将之捕获。捕获的敌机都存放于编制菜单中的捕获整理下，可以将之入库成为玩家的战力，也可以将之解体卖钱。

任务

本作中总共有 221 个任务等待玩家去完成，其内容包括了完成某些关卡、在某些关卡达成特定条件、将某些机体登录到开发列表等等，而完成任务后也能够获得机体、角色、零件等奖励，全部完成后会有奖杯，不过要注意有些任务的要求是和关卡中挑战条件冲突的，是捕获完成挑战后的 Unknown 机体还是完成任务需要玩家二选一。



战斗部分

难度

进入关卡前可以选择本关的难度，初始分为 Normal、Hard、Extra 三种，难度越高敌人能力越强，但相应获得的资金和经验也会变多，而通关之后可以开启最高的 Hell 难度。

队伍编制

玩家最多以拥有4支部队，关卡中一般可以出击2支。部队以战舰为中心，包括1名团队领袖（Master）和2支小队，每支小队各有1位队长和3名队员，不过队长并非必须，除此以外还有8个SFS格子。领袖是部队中最主要的战力，攻击时能接受指挥范围内的队友的支援，每回合开始时还能自动回复10%的HP和15%的EN，具有很强的单兵持久作战能力。而在两个小队中，小队成员可以获得在小队队长指挥范围内的支援。而战舰的主要功能就是帮助部队成员回复HP和EN，以及捕获敌机了。不过本作新增的团队攻击指令令其战力提升了不少，同时移动前还可以选择散布粒子以降低范围内敌人射击武器的命中率，战舰每回合自身会回复10%HP和20%EN。



支援

支援分为支援攻击、支援反击和支援防御，支援攻击要求发动支援的机体处于指挥范围且未行动过，目标处于攻击范围内。支援反击则要求目标处于攻击范围内，而支援防御只需要其他单位在指挥范围内即可。

GUEST 机体与 GET 槽

每关中的GUEST机体（游戏自动配给玩家的角色和机体，一般都是该关剧情的相关角色），有一个独有的GET槽，在该关中使用该机体击破敌人的话会增加GET槽，击破的敌人越强GET槽增加越多，当GET槽满后，过关后该机体就能登录到玩家的生产列表上。不过要注意GET槽不会继承，如果一关内没有将想要的机体的GET槽练满，即使在后面的关卡中该机体也有登场，GET槽也要从0练起，所以想要GET某台机体时，一定要全力让其击破敌人，在该关中将GET槽练满。



机体尺寸

游戏中每台机体都有其对应的尺寸，分为S、M、L、XL、XXL五种，其中XL和XXL机体分别要占据2和4个格子，不过作为领袖时则没有影响，同时大尺寸的机体一般无法搭乘SFS，且面对小尺寸的机体时命中率和回避率也会受到影响。尺寸越大的机体综合能力越强。



MAP 兵器

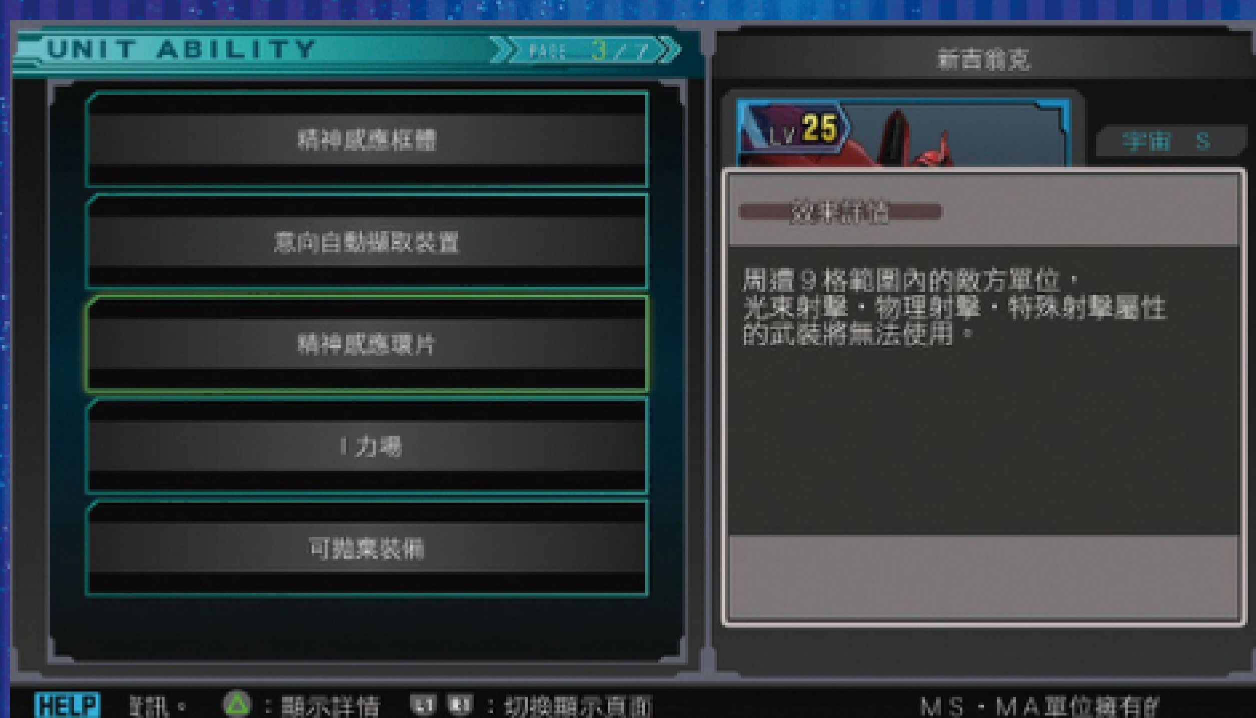
也就是俗称的“地图炮”，可以攻击到攻击范围内的多个敌人，必定命中且不会遭到反击，不过不能在移动后使用，击破敌人虽然可以获得经验，但是无法提升战意和获得额外行动。

弱点

游戏中的战舰单位在地图上都会占据多个格子，其中一个格子是其弱点（光标移动到上面时会显示pinpoint），使用MS/MA攻击弱点时会对战舰造成巨大伤害。

机体能力

大部分机体都有自己的独有能力，可以在机体性能界面查看各能力的具体效果，此外还可以通过安装零件来附加新的能力，不过每个机体的能力最多为5个。



额外行动

除了战舰之外，我方机体在使用MAP武器击破敌人后，都会获得一次额外行动（显示chance step的字样），利用好这个系统可以一回合击破多台敌机并且移动很远的距离。

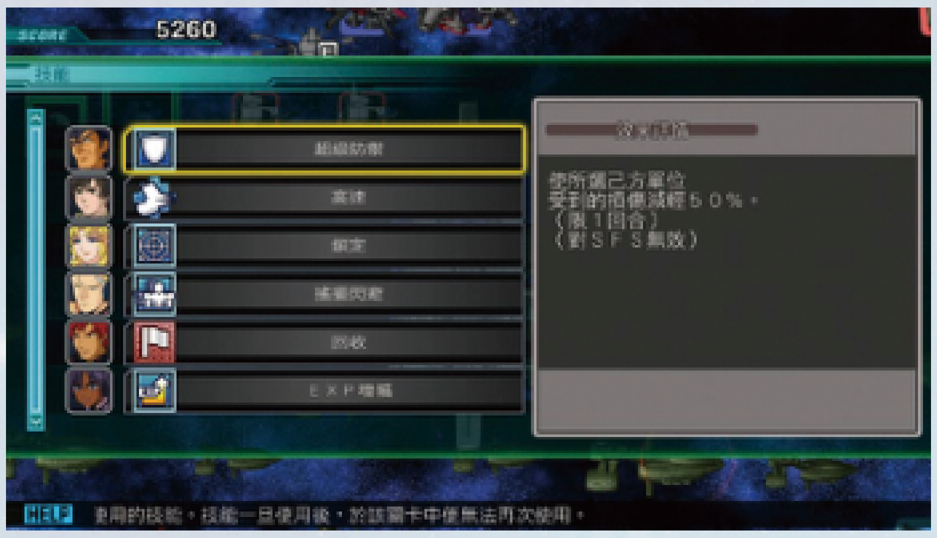
团队攻击

这是本作新增的战舰专属的战斗指令，可以锁定团队攻击范围内的复数敌人，命令战舰以及舰队内的所有成员一齐攻击（无视战舰以外成员的攻击范围），可锁定目标数量根据已出击并处于战舰团队范围内的舰队成员数量而定。非常适合用来削减复数敌人的HP，让多个我方成员有机会击破敌人获得额外行动。



技能

战舰、领袖和小队队长都可以使用某些特殊指令型技能来辅助作战，比如给队友增加移动力的“高速”（类似《机战》系列”的精神），每个技能在一关内只能使用一次，战舰的指令技能来自于战舰成员，小队队长的技能来自于小队成员。而领袖的技能则来自于除了战舰以外同舰队的全部成员。



战意

战意代表驾驶员的精神状态，击中敌人、击落敌机、成功闪避都能增加角色的战意，相反连续被敌人命中，或是我方攻击被敌人闪避以及使用了消耗MP的武器时都会让战意减少。战意越高，武器的威力和暴击率就越高。战意由低到高分为混乱、弱势、一般、强势、超强势、超一击6种，角色处于混乱时会无法行动，而超强势则必定发生暴击，超强势状态下击破敌机可以进入超一击状态，此时会发动超大威力的超暴击，不过一旦被敌人回避或是被敌人命中，角色的战意就会变为初始状态。

附4：战意对角色能力的具体补正

战意	武装面板攻击力补正	效果
超一击	+1000	100% 超暴击
超强势	+1000	100% 暴击
强气势	+500	暴击补正 +10
一般	无	无
弱势	-500	无
混乱	无	无法行动

事件触发与挑战

每个关卡都有事件触发条件，完成后显示“HISTORIC MOMENT”字样，相当于原作中该关剧情的后续发展，往往此时会出现很多敌方援军。秘密敌援军，只需要将其队长机（带☆标志的机体）击坠即可捕获其他的机体，这些机体往往都是不会在正常流程里出现的机体。

而除了事件触发条件外，每关通常还会有一个额外的挑战条件，完成挑战条件的话画面上会出现UNKNOWN的字样，此时会出现一批特殊的



全任务列表

编号	说明
001	在一年战争中将阿姆罗乘坐的机体 GET 槽练满
002	2 回合内我方机体获得 4 次以上额外行动并击破敌机
003	将艾尔美斯登录到生产列表
004	作品《机动战士钢弹》通关
005	完成关卡“宇宙要塞阿巴·瓦·库”
006	将白色基地登录生产列表
007	将核心战机登录生产列表
008	完成关卡“所罗门攻防战”
009	选择性零件 10 个以上登录生产列表
010	完成关卡“卡尔玛出击”
011	在关卡“激斗生憎恨”阿姆罗和拉尔交战 1 次以上后由阿姆罗击破拉尔
012	完成关卡“激斗生憎恨”
013	我方三台机体使用支援攻击命中战舰的弱点将战舰击破（要求同一小队内的 3 台机体，必须 3 机小队，不能 3 机以上）
014	完成关卡“逝于贾布罗”
015	将强人（喀恩）登录生产列表
016	关卡“所罗门攻略战”中阿姆罗击破多兹尔
017	关卡“宇宙要塞阿巴·瓦·库”同一回合内击破多洛斯和多洛瓦
018	完成全部在一年战争中以吉翁公国为视点的作品
019	关卡“钢弹立于大地”阿姆罗以光束军刀击破迪尼姆
020	关卡“逝于贾布罗”中阿姆罗在敌方行动回合内击破夏亚
021	关卡“宇宙要塞阿巴·瓦·库”驾驶半损坏钢弹的阿姆罗在要素最深处击破夏亚
022	整备值 200 以上的整备组乘坐战舰出击并完成关卡
023	关卡“幻影疾驰在轨道上”3 回合内击破 6 台以上敌机
024	将巨人国登录生产列表
025	完成关卡“巨蛇消失于鲁姆”
026	完成关卡“远吠染上夕日”
027	完成关卡“幻影疾驰在轨道上”
028	关卡“巨蛇消失于鲁姆”中观看一个时代的结束（跟着剧情走就是）
029	完成关卡“贾布罗上空望见海洋”
030	关卡“灵魂归于雷鸣中”中让艾尔文击破 3 架以上敌机
031	完成关卡“灵魂归于雷鸣中”
032	在关卡“贾布罗上空望见海洋”中 6 回合内全灭起飞中的敌战舰
033	关卡“灵魂归于雷鸣中”3 回合内让巨人国到达目标区域（高速技能必须）
034	士郎乘坐的机体 GET 槽练满
035	完成作品《机动战士钢弹第 08MS 小队》
036	完成关卡“密林的钢弹”
037	浮游气垫车登录生产列表
038	关卡“二人的战争”士郎用光束军刀击破诺里斯
039	吉尼亚斯所主导的开发计划中涉及的所有 MA 全部登录到生产列表中
040	关卡“密林的钢弹”中 4 回合内击破 4 座炮台
041	关卡“二人的战争”中士郎击破吉尼亚斯
042	将波克乘坐的机体 GET 槽练满
043	关卡“献给赴死者的祈祷”中将对 MS 地雷和亨利以外的敌军全灭后，波克完全击破亨利
044	完成关卡“炎之魔神与沙漠的妖精”
045	完成关卡“献给赴死者的祈祷”
046	关卡“炎之魔神与沙漠的妖精”中亨利击破 2 架以上敌机
047	关卡“献给赴死者的祈祷”中 1 回合以内波克击破亨利
048	将加岛勇乘坐的机体 GET 槽练满
049	将伊夫利特改登录生产列表
050	完成关卡“苍蓝的继承者 ”
051	完成关卡“战栗的苍蓝”
052	完成关卡“遭到制裁者”
053	将搭载 EXAM 系统的机体全部登录生产列表
054	关卡“战栗的苍蓝”中吉翁基地中 3 回合以内和所属不明机体遭遇
055	关卡“遭到制裁者”中 5 回合以内勇完全击破尼姆巴斯
056	完成作品《 机动战士钢弹外传 在殖民地坠落之地》
057	完成关卡“月之阶梯”
058	完成关卡“特灵顿基地”
059	完成关卡“阿修塔罗斯”
060	完成关卡“白色野狗”
061	关卡“白色野狗”中同一回合内击破 3 架以上渣古 Ⅱ
062	关卡“月之阶梯”中 5 回合内击破犀牛，再击破全部 HLV
063	将暗夜魔狼队全部驾驶员登录到招募列表
064	完成关卡“魔狼之牙”
065	完成关卡“但使狼牙犹在”
066	完成关卡“敖德萨最前线”
067	关卡“敖德萨最前线”用连契夫击破坂木
068	完成关卡“贾布罗攻略作战”
069	关卡“但使狼牙犹在”中格拉特用雷克顿火箭炮击破艾格
070	关卡“魔狼之牙”尼奇与夏绿蒂破坏全部发电设施
071	关卡“但使狼牙犹在”中所有 HLV 没有受到任何损伤的情况下升空成功
072	完成作品《机动战士钢弹战记 失落战争编年史》
073	总击坠数超过 250

编号	说明
074	完成关卡“敖德萨”
075	完成关卡“实验部队”
076	完成关卡“两雄决战”
077	完成关卡“坚定决心”
078	关卡“实验部队”中用马特击破德姆
079	关卡“两雄决战”中肯和马特在 2 次以上交战后，肯击破马特，完成关卡
080	将弗尔特驾驶的机体 GET 槽练满
081	完成关卡“宇宙，闪光的尽头”
082	完成关卡“两台 G”
083	总击坠数超过 500
084	完成关卡“和平”
085	在关卡“两台 G”中用萨拉布雷德击破契贝
086	在关卡“和平”中同一回合内击破马雷特全队
087	欣赏巴尼的 DISC
088	完成作品《机动战士钢弹 0080 口袋中的战争》
089	将阿力克斯登录生产列表
090	关卡“宇宙角落的战斗”中 2 回合以内克丽丝击破米夏
091	完成关卡“映入少年眼眸中的事物”
092	关卡“映入少年眼眸中的事物”中巴尼和敌军进行 2 次以上战斗（和本关挑战冲突）
093	在关卡“宇宙角落的战斗”中击破全部核弹后，克丽丝击破巴尼的渣古 Ⅱ 改
094	将尤格乘坐的机体 GET 槽练满
095	在关卡“缭绕月面的战士挽歌”中尤格和艾瑞克战斗 1 次以上后，尤格击破艾瑞克
096	完成关卡“缭绕月面的战士挽歌”
097	完成关卡“游击特务部队、出击”
098	完成关卡“飞向宇宙的交叉”
099	关卡“飞向宇宙的交叉”中用尤格击破克里斯托
100	完成关卡“吹拂奥古斯塔之风”
101	关卡“吹拂奥古斯塔之风”中击破无影骑士全队后，尤格击破艾瑞克
102	关卡“游击特务部队、出击”中在岩石沙漠地带 7 回合内全灭敌军
103	关卡“缭绕月面的战士挽歌”中 10 回合内过关
104	将崔维斯的儿子登录至招募列表
105	关卡“被粉碎的墓碑”中利贝里奥、基、安妮罗泽分别和苍白骑士交战后，文森特击破苍白骑士
106	在作品《机动战士钢弹外传 MISSING LINK》中，乘坐皮克西的弗雷德击破 10 台以上敌机
107	完成关卡“被斩断的锁链”
108	完成关卡“奴隶幽灵”
109	通信值 200 以上的通信组乘坐战舰出击并完成关卡
110	关卡“被斩断的锁链”中 4 回合内击破 20 架以上敌机
111	完成关卡“所罗门的夕阳”
112	完成关卡“染红贾布罗”
113	将毕肖普登录生产列表
114	在关卡“奴隶幽灵”中用文森特击破钢坦克
115	在关卡“被粉碎的墓碑”中 3 回合内让马克西亚对队中任意一人击破麦哲伦
116	将宏乘坐的机体 GET 槽练满
117	完成作品《机动战士钢弹 0083 星尘作战回忆录》
118	完成关卡“吉翁的残光”
119	在关卡“所罗门的恶梦”中用西玛击破宏
120	在关卡“热砂攻防战”3 回合内 A 小队和亚尔比昂河合流
121	将亚尔比昂登录生产列表
122	完成关卡“热砂攻防战”
123	将瓦尔・瓦罗登录生产列表
124	在关卡“所罗门的恶梦”中 7 回合以内在卡里乌斯生存状态下，卡多和伯明翰交战
125	将卡贝拉・迪特拉登录生产列表
126	完成关卡“所罗门的恶梦”
127	将钢弹试作 1 号机与 2 号机登录生产列表
128	在关卡“吉翁的残光”中 4 回合内击破卡多
129	在关卡“阻止临界点”中用宏以超强势以上状态击破卡多
130	将卡米儿乘坐的机体 GET 槽练满
131	将克瓦特罗乘坐的机体 GET 槽练满
132	在关卡“星的鼓动是爱”中用卡米儿击破西罗克
133	完成关卡“星的鼓动是爱”
134	在关卡“星的鼓动是爱”中用艾玛和蕾柯雅战斗 1 次以上并用艾玛击破蕾柯雅
135	完成关卡“贾布罗之大地”
136	将亚卡玛登录生产列表
137	将拉迪修登录生产列表
138	将萨拉登录招募列表
139	在关卡“归来的人们”中用阿姆罗 4 回合以内击破 6 架以上敌机
140	完成关卡“归来的人们”
141	将 Hi- ν 钢弹登录生产列表
142	完成关卡“殖民地坠落之日”
143	完成关卡“星之继承者”
144	在关卡“星之继承者”中用卡米儿击破莱拉
145	关卡“归来的人们”用卡米儿击破罗莎米亚
146	将阿修玛登录生产列表
147	将精神力钢弹登录生存列表
148	在关卡“殖民地坠落之日”中玛娅处于生存状态下用换乘 Z 钢弹的卡米儿击破杰利特
149	在关卡“殖民地坠落之日”中 4 回合内破坏 2 个以上核脉冲引擎
150	总击坠数超过 1000
151	将卡碧尼登录生产列表
152	完成关卡“在混沌的尽头”
153	关卡“星之继承者”内在绿色诺亚内部 3 回合内击破杰利特
154	在关卡“在混沌的尽头”中 2 回合内用卡米儿击破杰利特
155	在关卡“星的鼓动是爱”中 6 回合内用卡米儿击破西罗克（注意中文版这里说明有误，是从本关一开始算起的 6 回合）
156	将捷多乘坐的机体 GET 槽练满
157	在关卡“为了明日的荣耀”中让捷多使用高能光束军刀击破哈曼
158	在关卡“为了明日的荣耀”中用露击破克雷米
159	完成作品《机动战士 ZZ 钢弹》
160	完成关卡“启动！ ZZ！”
161	在关卡“卡米儿之声”中用普露击破普露茨
162	在关卡“卡米儿之声”中让捷多使用巨大光束军刀击破普露茨
163	在关卡“卡米儿之声”中让捷多击破拉康
164	在关卡“为了明日的荣耀”中让捷多在超强势以上的状态下击破 Unknown 敌机
165	将利盖鲁古登录生产列表
166	将盖玛尔克登录生产列表
167	将皇家卫队专用 MS 登录生产列表（卡兹艾尔和卡兹亚尔）
168	完成关卡“为了明日的荣耀”
169	在关卡“启动！ ZZ！”中同一回合内击破盖蒙和亚赞。
170	完成关卡“莉娜之血”
171	在关卡“启动！ ZZ！”中用换乘 ZZ 钢弹的捷多击破马修曼
172	在关卡“莉娜之血”中 2 回合内击破 10 台以上敌机
173	在关卡“为了明日的荣耀”中用捷多击破普露茨后在同回合击破克雷米
174	在第二次新吉恩战争中将阿姆罗乘坐的机体 GET 槽练满
175	在第二次新吉恩战争中将夏亚乘坐的机体 GET 槽练满
176	将拉凯拉姆登录生产列表
177	在关卡“宇宙的彩虹”中用裘尼击破凯拉
178	在关卡“宇宙的彩虹”中击破凯拉后，在阿克西斯地表用夏亚击破阿姆罗
179	在关卡“宇宙的彩虹”中用葵丝击破格拉普
180	在关卡“陨石坠落之处”中用阿姆罗击破裘尼
181	完成关卡“陨石坠落之处”
182	完成关卡“宇宙的彩虹”
183	在关卡“陨石坠落之处”中 3 回合内击破 6 架以上敌机
184	在关卡关卡“宇宙的彩虹”中用夏亚和阿姆罗进行 MS 格斗战
185	将巴纳吉搭乘的机体 GET 槽练满
186	完成作品《机动战士钢弹 UC》
187	将报丧女妖命运女神登录生产列表
188	关卡“彩虹的彼端”中用巴纳吉和利迪与伏朗托交战后，用巴纳吉击破伏朗托
189	将刹帝利（修复）登录生产列表
190	在《机动战士钢弹 UC》中用巴纳吉击破玛莉妲
191	在关卡“独角兽之日”中用巴纳吉击破玛莉妲
192	完成关卡“独角兽之日”
193	完成关卡“拉普拉斯的亡灵”
194	过去和布莱特相遇的被钢弹所选择的少年全部登录招募列表
195	将杰斯塔和杰斯塔加农登录生产列表
196	将伪装货物船登录生产列表
197	在关卡“拉普拉斯的亡灵”中用巴纳吉击破奇波亚
198	完成关卡“宇宙与地球”
199	在关卡“在重力井底”用利迪击破罗妮
200	完成关卡“在重力井底”
201	将银色子弹登录生产列表
202	在关卡“独角兽之日”中 2 回合内击破伏朗托
203	在关卡“宇宙与地球”中用巴纳吉击破伏朗托
204	实现米涅瓦扎比的全世界直播
205	将真红闪电专用机登录生产列表
206	将白狼专用机登录生产列表
207	将 EX-S 钢弹登录生产列表
208	将钢弹 MK- Ⅴ登录生产列表
209	战舰和其他 9 台机体发动团队攻击时选择 1 台敌方机体作为目标
210	发动团队攻击时选择 9 台敌机欧威目标
211	完成描述一年战争的全部作品
212	生产列表登录 30 台以上机体
213	生产列表登录 40 台以上机体
214	生产列表登录 50 台以上机体
215	生产列表登录 75 台以上机体
216	生产列表登录 100 台以上机体
217	以 Hard 难度完成任意一部作品
218	以 Extra 难度完成任意一部作品
219	最终关“世界沉眠之日”中全部子苗出现后击破黑历史钢弹
220	最终关“世界沉眠之日”击破黑历史 TURN A 钢弹后继续击破 Unknown 敌机（G-self）
221	以难度 Hell 完成作品《机动战士钢弹 UC》

关卡攻略

本作主要关卡总共有 17 部作品，在关卡选择界面可以自由选择从自己喜爱的 UC 钢弹作品开始游玩，每部作品都包括若干关卡，完成某部作品的一关之后可以继续往下攻略，也可以换其他作品攻略，游戏的流程是非常自由的，不过游戏的最终关卡需要完成各部作品的所有关卡才能进入。由于本作白金奖杯对关卡难度要求不算很高，所以以下本文还是以 Normal 难度作为基准。如果一上来就直接打最后的独角兽（《机动战士钢弹 UC》，很容易就能获得性能上碾压较早时代作品的机体，因此以下流程还是以作品年代顺序展开。

机动战士钢弹



STAGE 1 钢弹立于大地

前关

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	钢弹 ×1
挑战条件	阿姆罗使用光束军刀击破迪尼姆
敌方机体	渣古 Ⅱ ×2

要点： 完全剧情战斗，只需要注意挑战条件让阿姆罗使用光剑击破目标同时完成任务 19。

后关

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	钢弹 ×1、核心战机 ×1、白色基地 ×1
事件触发	击破全部导弹
挑战条件	阿姆罗击破 3 枚以上导弹
敌方机体	渣古 Ⅱ ×1、导弹 ×6
敌方援军	（事件触发后）夏亚专用渣古 Ⅱ ×1、渣古 Ⅱ ×2、法梅尔 ×1（搭载：渣古 Ⅱ ×2）；（挑战达成后）渣古 Ⅰ ×3
可捕获机体	渣古 Ⅱ、渣古 Ⅰ

要点： 注意让阿姆罗多击破导弹来达成挑战，全部导弹击破后敌方援军出现，夏亚驾驶的 BOSS 机和战舰法梅尔都比较强要小心。建议本关将钢弹 GET。

STAGE 2 卡尔玛出击

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	钢加农 ×1、钢坦克 ×1、核心战机 ×1、钢弹 ×1
事件触发	击破卡尔玛
挑战条件	5 回合以内击破卡尔玛
敌方机体	卡尔玛专用多普战机 ×1、多普战机 ×17、马杰拉坦克 ×9
敌方援军	（事件触发后）渣古 Ⅱ ×2、夏亚专用渣古 Ⅱ ×1、卡乌 ×1（搭载：多普战机 ×3）（挑战达成后）渣古坦克 ×3
可捕获机体	多普战机、渣古坦克

要点： 本关敌人数量比较多，不过大多数是战斗力不高的小飞机和坦克，如果我方有需要 GET 的机体这关也是不错的机会，但是小心不要被敌人集火，夏亚的 BOSS 机依然是要注意关照的对象。另外注意马杰拉坦克被击破一次后还可以变成多普战机继续战斗，需要做好在 EN 的把控。要 GET 白色要塞小队的相关机体的话本关也是比较好的机会，后面就开始费力了。

STAGE 3 激斗生憎恨

前关

胜利条件	击破高森
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	钢弹 ×1、钢加农 ×1
挑战条件	击破拉尔，再击破高森
敌方机体	渣古 Ⅱ ×3、格夫 ×1

要点： 敌方的渣古 Ⅱ 会集中以中央的钢弹为目标，让阿姆罗驾驶钢加农利用击破敌人后的额外行动接近拉尔的格夫，要完成挑战可能需要一定程度运气。

后关

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破
可出击部队	2
GUEST 机体	钢弹 ×1、钢加农 ×1、钢坦克 ×1、核心战机 ×1、（事件触发后）钢弹 ×1
事件触发	击破 12 架以上敌机
挑战条件	保持白色基地 HP50% 以上的状态击破 12 架以上敌机
敌方机体	渣古 Ⅱ ×5、格夫 ×1、马杰拉坦克 ×12、贾罗普（搭载：马杰拉坦克 ×3）×1
敌方援军	（挑战达成后）渣古加农 ×3
可捕获机体	渣古加农 1、马杰拉坦克

要点： 要达成挑战的话需要尽力保护好白色基地，我方机体尽量以白色基地为中心在附近战斗，同时用好领队技能。记得完成任务 11 阿姆罗与拉尔战斗 2 次后再让阿姆罗将之击破。

STAGE 4 逝于贾布罗

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	白色基地 ×1（搭载钢弹 ×1、钢加农 ×1、钢坦克 ×1）
事件触发	击破夏亚
挑战条件	阿姆罗击破夏亚
敌方机体	夏亚专用泽卡格 ×1、阿盖伊 ×15
敌方援军	（事件触发后时）敌方出现渣古 Ⅱ ×8、格夫 ×11、德姆 ×4 援军；（挑战达成后）佐克 ×1、古克 ×2
可捕获机体	古克

要点： 本关要注意不要过早击破夏亚，否则大量的敌方援军会让我方应接不暇（尤其是达成挑战的话敌人援军更多），因此在击破夏亚前先尽量消灭其他敌人。另外我方没有必要主动前往地上地图，安心防守即可。本关涉及任务 20 需要阿姆罗在敌方行动的回合内击破夏亚，有一定运气成分（需要夏亚在敌方回合内以阿姆罗为目标）。

STAGE 5 所罗门攻略战

胜利条件	到达目标区域
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	白色基地 ×1（搭载钢弹 ×1、核心战机 ×1、钢加农 ×2）
事件触发	到达目标区域
挑战条件	8 回合内到达目标区域
敌方机体	卫星导弹 ×10、里克·德姆 ×15、渣古 Ⅱ ×6、加特鲁战机 ×6、格瓦兰 ×1、姆塞 ×2（搭载卡托尔战机 ×3）
敌方援军	（事件触发后）里克·德姆 ×6、渣古 Ⅱ ×6、比格扎姆 ×1；（挑战达成后）精神力系统高机动实验机 ×1、高机动型渣古 Ⅱ ×2
可捕获机体	卡托尔战机、高机动型渣古 Ⅱ

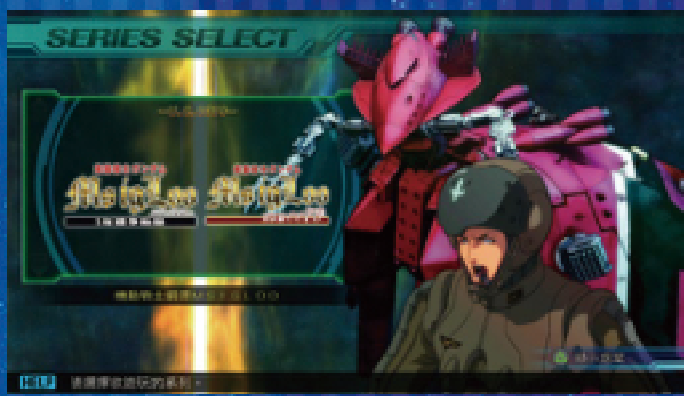
要点： 卫星导弹的自爆范围是 3 格，所以在回合结束时不要进入其周围三格范围。另外比格扎姆出现后斯雷卡驾驶的核心战机会离队。由于敌方数量不少，要完成挑战所需的时间还是有点紧的。同时由于完成挑战只需要 1 台机体即可，因此可以选择单机利用额外行动来完成。等敌方援军出现后一面战斗一面向地图左侧撤退。本关涉及任务 16，需要阿姆罗给予多兹尔最后一击。

STAGE 6 宇宙要塞阿巴·瓦·库

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	白色基地 ×1（搭载：钢弹 ×1、核心战机 ×1、钢加农 ×2）、萨拉米斯（搭载吉姆 ×1、球艇 ×2）×2
事件触发	击破多洛斯与多洛瓦
挑战条件	同一回合中击破多洛斯与多洛瓦
敌方机体	渣古 Ⅱ ×12、里克·德姆 ×28、多洛瓦 ×1（搭载杰尔古格（指挥官机）×2、里克·德姆 ×4）、多洛斯 ×1（搭载：杰尔古格（指挥官机）×2、里克·德姆 ×4）
敌方援军	（事件触发后）敌方出现里克·德姆 ×12、渣古 Ⅱ ×24、杰尔古格 ×6、吉翁克 ×1、姆塞 ×2、切贝（搭载：渣古 Ⅱ ×3）×2、格瓦金（搭载：杰尔古格 ×3）×1（挑战达成后）敌方出现渣古力罗 ×2、比格罗 ×1
可捕获机体	渣古力罗

要点： GUEST 部队和我方部队处于互不相通的地图中，因此本关也是获取 GUEST 机体的 GET 点数的好机会，如果之前没有将白色基地练满登录的话，强烈建议本关中将白色基地登录。不过 GUEST 部队和我方部队相互不能支援也给 GUEST 部队的战斗带来了麻烦。GUEST 部队除了阿罗姆等主角级人物外，大众脸部队建议依靠球艇的远距离攻击来牵制敌人。事件之后击破援军的吉翁克，白色基地会脱离并移动到特殊地图中。如果战斗太吃力建议直接击破吉翁克。剩余的大众脸部队直接放置即可。特殊地图中基本算是剧情战，另外虽然胜利条件是敌军全灭，不过实际上一旦击坠吉翁克头部就会结束。任务 17 和挑战目标相同，一起完成吧。任务 21 按照剧情打完就行。

机动战士钢弹MS IGLOO



STAGE 1 巨蛇消失于鲁姆

前关

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	姆塞 ×1、巨人国 ×1
挑战条件	4 回合内击破 1 艘萨拉米斯
敌方机体	萨拉米斯 ×2

要点：将我方两舰面朝向萨拉米斯，集中火力干掉一艘即可达成挑战。

后关

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	姆塞 ×1、观测机 ×1、（事件触发后）世界蛇 ×1
事件触发	观测机到达特定区域
挑战条件	击破麦哲伦后、观测机再到达特定区域
敌方机体	萨拉米斯 ×2（搭载：剑鱼战机 ×3）、麦哲伦（搭载：剑鱼战机 ×3）、剑鱼战机 ×2
敌方援军	剑鱼战机 ×2（观测机前进一定距离后）；（事件触发后）麦哲伦 ×1；（挑战达成后）球艇 K 型 ×3
可捕获机体	剑鱼战机、球艇 K 型

要点：本关敌方都是战斗力很弱的飞机，全部捕获解体的话可以获得不少资金，是游戏初期比较好的刷钱关卡。地图下层的观测机在前进了 5 格距离后，身后会出现敌机剑鱼战机援军，要注意。任务 28 按照正常流程就能拿到。

STAGE 2 远吠染上夕日

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	斗狼（索涅）×1、科姆塞 ×1
事件触发	索涅和菲德里克战斗
挑战条件	4 回合内索宁和菲德里克战斗
敌方机体	渣古Ⅱ（指挥官机）×1、渣古Ⅱ ×12、61 式战车 ×9
敌方援军	（事件触发后）渣古Ⅱ ×6、61 式战车 ×4；（挑战达成时）敌方出现陆战强袭型钢坦克 ×3 援军
可捕获机体	陆战强袭型钢坦克

要点：斗狼被敌人所包围，不要过早让其和菲德里克交战，否则事件出发后会陷入无法战斗状态后，很容易被敌人围攻导致失败，可以让其一边击破其他 61 式战车一边和菲德里克拉开距离。

STAGE 3 幻影疾驰在轨道上

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	兹达 ×3、巨人国 ×1
事件触发	3 回合内内防守 HLV
挑战条件	3 回合内守住全部 HLV
敌方机体	球艇 ×18
敌方援军	（事件触发后）萨拉米斯 ×3（搭载：球艇 ×3）、剑鱼战机 ×9；（挑战达成后）初期型吉姆 ×3
可捕获机体	球艇、初期型吉姆

要点：敌方球艇的射程很远，对 HLV 威胁不小，不过达成挑战条件后 HLV 再被击破也没关系，可以在一定程度上起到掩体的作用。另外由于防守 HLV 成功后另外两台兹达会离开，所以如果想要在本关 GET 机体兹达的话注意集中让鹭谷的机体击破敌人即可。另外记得完成任务 23，在 3 回合内击破 6 台以上敌机。想要 GET 巨人国的话这关也是不错的机会。

STAGE 4 贾布罗上空望见海洋

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破、在 7 回合以内未击破升空中的敌方战舰
GUEST 机体	泽卡格 ×1、兹达 ×1、巨人国 × ×1
事件触发	7 回合以内击破升空中的敌方战舰
挑战条件	6 回合以内击破升空中的敌方战舰
敌方机体	球艇 ×6、吉姆 ×9、萨拉米斯 ×2（搭载：吉姆 ×1、球艇 ×2）
敌方援军	（第一艘击破时）推进战机Ⅱ ×2、吉姆 ×6、球艇 ×4；（第二艘击破时）麦哲伦 ×1、吉姆 ×2、球艇 ×4；（第三艘击破时）剑鱼战机 ×10；（事件触发后）萨拉米斯 ×2（搭载：吉姆 ×1、球艇 ×2）；（挑战达成后）吉姆指挥官机 ×3
可捕获机体	球艇、吉姆、吉姆指挥官机

要点：作为目标的 3 艘战舰是不会动的，从中央位置的战舰开始击破即可，同时完成任务 32. 本关地图右侧压力较大，也是 GUEST 部队获取 GET 点数的机会。另外事件触发后推进战机Ⅱ会撤退，同时泽卡格损坏。

STAGE 5 灵魂归于雷鸣中

前关

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	欧格 ×3
挑战条件	欧格小队在 1 机都未被击破的情况下全灭敌军
敌方机体	球艇 ×6

要点：球艇的射程是 6 ~ 9，可以利用其射程死角轻松击破。注意让艾尔文击破 3 架以上敌机以完成任务 30。

后关

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	欧格 ×3、兹达 ×1、巨人国 ×1、（第 3 回合）比格兰格 ×1、盖尔古格 ×1
事件触发	巨人国到达目标区域
挑战条件	4 回合内巨人国到达目标区域
敌方机体	球艇 ×6、吉姆 ×9、吉姆指挥官机 ×9、萨拉米斯 ×2（搭载吉姆 ×1、球艇 ×2）
敌方援军	（第 3 回合开始时）萨拉米斯 ×2（搭载：吉姆 ×3）、麦哲伦 ×1（搭载：吉姆 ×3）；（事件触发后）萨拉米斯 ×4、（搭载：吉姆 ×3）、麦哲伦 ×2（搭载：吉姆指挥官机 ×3）、球艇 ×2、吉姆 ×6、吉姆指挥官机 ×3；（挑战达成后）钢加农 ×3
可捕获机体	吉姆指挥官机、吉姆、球艇、钢加农

要点：本关由于巨人国到达目标地点最少需要 4 回合，如果要完成任务 33 的话，我方必须派出持有技能“高速”的角色对巨人国使用。

机动战士钢弹第08MS小队

STAGE 1 密林的钢弹

前关

胜利条件	击破艾娜
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	初期型吉姆 ×1、球艇 K 型 ×1
挑战条件	士郎击破艾娜
敌方机体	高机动试作型渣古 ×1

要点：剧情战斗，注意让士郎给艾娜最后一击。

后关

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	陆战型钢弹（08 小队规格）×2、浮游气垫车 ×1、（事件触发后）陆战型钢弹（08 小队规格）×1
事件触发	击破 4 台以上炮台
挑战条件	4 回合内击破 4 台以上炮台
敌方机体	战斗直升机 ×9、渣古Ⅱ ×6、渣古Ⅱ（指挥官机）×1、炮台 ×6、达布迪 ×1（搭载：战斗直升机 ×3）
敌方援军	（事件出发后）阿普萨拉斯Ⅱ ×1、多普战机 ×12；（挑战达成后）马杰拉坦克 ×3
可捕获机体	战斗直升机、马杰拉坦克

要点：炮台射程很远，我方进军途中免不了要挨几下。另外由于事件触发后敌方援军数量不少，所以要完成挑战的话在 4 回合前尽量多消灭一些敌人。任务 40 和挑战相同，一起完成即可。

STAGE 2 两人的战争

前关

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	钢弹 Ez8 ×1、浮游气垫车 ×1、陆战型钢弹（吉姆头部）×1、陆战型钢弹（08 小队规格）、量产型钢坦克 ×2
挑战条件	量产型钢坦克在 1 机都未被击破的情况下全灭敌军
敌方机体	渣古Ⅱ ×4、德姆 ×5、格夫特装型 ×1

要点：在格夫特装型的射程外攻击，优先将其击破后，剩余的敌人还是很好处理的。注意任务 38 要求士郎用光束军刀击破诺里斯。

后关

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	钢弹 Ez8 ×1
事件触发	和吉尼亚斯交战
挑战条件	士郎与与吉尼亚斯交战
敌方机体	渣古Ⅱ ×6、多普战机 ×6、德姆 ×6、格夫飞行型 ×2、阿普萨拉斯Ⅲ ×1、达布迪（搭载：渣古Ⅱ ×3）×2
敌方援军	（事件触发后）敌方出现陆战型吉姆 ×6、量产型钢坦克 ×2、大型陆战艇（搭载：陆战型吉姆 ×2）；（挑战达成时）吉姆狙击型 ×3
可捕获机体	渣古Ⅱ、吉姆狙击型、陆战型吉姆

要点：吉尼亚斯主动攻击我方的话也算和吉尼亚斯交战，所以如果要达成挑战的话需要尽早让士郎主动攻击吉尼亚斯。注意事件触发后的敌方援军是在我方出击地点后方出现的。任务 41 要求士郎击破吉尼亚斯，其机体 1 格射程是死角，近身攻击即可。

机动战士钢弹 CROSS DIMENSION 0079



STAGE 1 炎之魔神与沙漠的妖精

前关

胜利条件	击破全部钢加农
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	伊夫利特 ×1、渣古Ⅱ ×1
挑战条件	亨利击破 2 台以上敌机
敌方机体	钢加农 ×3

要点： 钢加农没有近战武器，靠近攻击即可。完成挑战顺便完成任务 46。

后关

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	皮克西 ×1、钢加农 ×2
事件触发	击破 6 台以上敌机
挑战条件	波尔克击破 3 台以上敌机
敌方机体	格夫 ×3、渣古Ⅱ ×9
敌方援军	（事件触发后）伊夫利特 ×1、渣古Ⅱ ×4；（挑战达成后）斗狼 ×3
可捕获机体	斗狼

要点： 先利用钢加农在射程上的优势削减敌人的 HP，再让波尔克上去补刀即可。

STAGE 2 献给赴死者的祈祷

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	皮克西 ×1、钢加农 ×2、米迪雅 ×1
事件触发	击破伊夫利特
挑战条件	波克破坏 6 个地雷之后再击破伊夫利特
敌方机体	伊夫利特 ×1、渣古Ⅱ ×6、格夫 ×4、马杰拉坦克 ×4
敌方援军	（第2回合）渣古Ⅱ ×4、格夫 ×4；（第3回合）格夫 ×3；（事件触发后）伊夫利特 ×1、马杰拉坦克 ×6、格夫 ×3、贾罗普 ×2（搭载：渣古Ⅱ ×3）；（挑战达成后）伊夫利特夜袭型 ×1、渣古Ⅱ Ⅱ（沙漠规格）×2
可捕获机体	渣古Ⅱ（沙漠规格）、渣古Ⅱ

要点： 皮克西本关虽然一开始处于孤立状态，不过本身足以应付面对的敌人，所以并不需要急着向其援军。之后一面破坏地雷（邻近单位会固定受到 2500 损伤），一面击破伊夫利特。事件触发后米迪雅会撤退，由于击破伊夫利特后会出现大量援军敌军，所以在之前我方本队也要尽量削减初期敌人的数量。任务 47 在 1 回合内波克击破亨利和挑战冲突，二择一吧。另外本关还有任务 43，将对 MS 地雷和亨利以外的敌军全灭后，波克完全击破亨利（第二次将之击破）。

机动战士钢弹外传 THE BLUE DESTINY



STAGE 1 战栗的苍蓝

前关

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	吉姆指挥官机 ×3
挑战条件	3 回合以内全灭敌军
敌方机体	马杰拉坦克 ×2、炮台 ×2
敌方援军	（第 1 回合我方行动结束后）战斗直升机 ×4、渣古Ⅱ ×1；（敌军全灭后）苍蓝命运 1 号机 ×1

要点： 要达成挑战时间比较紧，多多活用支援攻击吧，顺便完成任务 54。

后关

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	吉姆指挥官机 ×3、米迪雅 ×1
事件触发	击破渣古加农
挑战条件	勇击破渣古加农
敌方机体	马杰拉坦克 ×8、战斗直升机 ×6、渣古Ⅱ ×2、渣古加农 ×1
敌方援军	（事件触发后）伊夫利特改 ×1；（挑战达成时）多普战机 ×3；（击破伊夫利特改之后）苍蓝命运 1 号机 ×1
可捕获机体	多普战机

要点： 本关中我方坠落的米迪雅是无法行动的。左边的敌人由玩家本队负责应对，右边的敌人让 GUEST 部队应对比较好。

STAGE 2 苍蓝的继承者

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	苍蓝命运 1 号机 ×1、吉姆指挥官机 ×2
事件触发	6 回合以内破坏全部导弹发射台
挑战条件	5 回合以内破坏全部导弹发射台
敌方机体	渣古Ⅱ ×16、格夫 ×2、德姆 ×1、导弹发射台 ×4、达布迪 ×4（渣古Ⅱ ×3）
敌方援军	（击破 2 台导弹发射台后）渣古Ⅱ ×4；（事件达成后）渣古Ⅱ ×8、格夫 ×2；（挑战达成后）格夫飞行型 ×3；（事件达成且我方 1 回合行动后）伊夫利特改 ×1
可捕获机体	渣古Ⅱ、格夫飞行型

要点： 本关地图分为 2 层，其中苍蓝命运 1 号机这一侧只能单枪匹马战斗，建议活用机体的 EXAM 系统能力。另外击破敌方援军的伊夫利特改之后苍蓝命运 1 号机也会撤退。本关建议 GET 苍蓝命运 1 号机。



STAGE 3 遭到制裁者

前关

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	苍蓝命运 3 号机 ×1、渣古Ⅱ寒地规格 ×2、太空梭 ×1
挑战条件	保持太空梭的 HP50% 以上的状态全灭敌军
敌方机体	渣古Ⅱ ×2、格夫 ×1、泽卡格 E ×2
敌方援军	（第 1 回合后）渣古Ⅱ ×2、格夫 ×1、德姆 ×1

要点： 活用支援攻击和连续行动消灭敌人，另外南侧的两只泽卡格 E 初期是不会行动的，可以留到最后消灭。

后关

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	苍蓝命运 3 号机 ×1、球艇 ×2、宇宙货物艇 ×1
事件触发	勇击破尼姆巴斯
挑战条件	在击破 12 台以上敌机后，再击破尼姆巴斯
敌方机体	苍蓝命运 2 号机 ×1、高机动型渣古Ⅱ ×12、里克·德姆 ×6、杰尔古格 ×2
敌方援军	（事件触发后）苍蓝命运 2 号机 ×1、渣古Ⅱ ×4、里克·德姆 ×6、杰尔古格 ×2；（挑战达成后）比格罗麦亚 ×1、比格罗 ×2
可捕获机体	比格罗

要点： 本关地图也是分为 2 层，我方本队所处的地图要面对大量敌人，优先击破下方的敌人。苍蓝命运 2 号机和 3 号机对决的那一侧，如果我方没有先出手攻击的话会很被动。事件触发后我方本队所处的地图又会一分为二，苍蓝命运 3 号机和苍蓝命运 2 号机会来到该地图另一面。由于此时地图两面相通，建议前去救援。击破 2 号机后 3 号机会撤退。敌方援军比较强力，集中兵力慢慢应付即可。任务 55 要求勇在 5 回合内完全击破尼姆巴斯（指本关内第二次击破），抓紧时间。

机动战士钢弹外传 在殖民地坠落之地



STAGE 1 白色野狗

前关

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破（第 2 回合后变为！表示机体被击破以及前卫部队全灭）
GUEST 机体	吉姆（白色野狗队规格）×2、吉姆加农（白色野狗队规格）×1、绿洲 ×1
挑战条件	1 回合内将同时击破 3 台渣古
敌方机体	马杰拉坦克 ×3、渣古Ⅱ ×6
敌方援军	（第 2 回合结束时）多普战机 ×6

要点： 要完成挑战的话建议将最右边的 4 台渣古作为目标，先击破其他敌人包括援军，之后先平均对每个敌人削减 HP，最后一口气在同回合内将其消灭，注意 EN 消耗，任务 61 与其相同。

后关

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	吉姆（白色野狗队规格）×2、吉姆加农（白色野狗队规格）×1、绿洲 ×1
事件触发	击破全部炮台
挑战条件	3 回合内击破全部炮台
敌方机体	炮台 ×10
敌方援军	（事件触发后）格夫 ×1、渣古 Ⅱ ×6、马杰拉坦克 ×3；（挑战达成后）渣古 Ⅱ（指挥官机）×1 渣古 Ⅱ ×2
可捕获机体	渣古 Ⅱ

要点：抓紧时间击破所有炮台即可，其他没有难度。

STAGE 2 阿修塔罗斯

前关

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	吉姆（白色野狗队规格）×2、量产型钢加农（白色野狗队规格）×1、绿洲 ×1
挑战条件	超强气以上的状态下（即超一击）击破尤康级潜水舰
敌方机体	格夫 ×2、渣古 Ⅱ ×6、古克 ×3、尤康级潜水舰 ×1

要点：在攻击潜水舰前记得让我方准备发动最后一击的单位多击破敌人攒到超一击状态即可。

后关

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	吉姆（白色野狗队规格）×2、量产型钢加农（白色野狗队规格）×1、绿洲 ×1
事件触发	击破 12 台以上敌机
挑战条件	米迪雅在没有被敌人击中的情况下击破 12 台以上敌机
敌方机体	格夫 ×4、渣古 Ⅱ ×8、渣古加农 ×4
敌方援军	（我方机体进入一定区域之后）渣古 Ⅱ ×2（会出现 4 次，总计 8 台）；（事件触发后）卡乌 ×1（搭载：多普战机 ×4）、多普战机 ×6（挑战达成后）格夫 ×3
可捕获机体	多普战机、格夫

要点：本关一开始就在敌人的包围之中且米迪雅无法行动，所以本队最好 2 支部队都要上以确保米迪雅不被敌人攻击到，优先攻击射程远的渣古加农。

STAGE 3 特灵顿基地

胜利条件	5 回合以内白色野狗队到达目标区域（事件触发后变为敌全灭）
失败条件	！表示机体被击破以及 5 回合内未达到目标区域
GUEST 机体	吉姆（白色野狗队规格）×2、量产型钢加农（白色野狗队规格）×1、绿洲 ×1
事件触发	5 回合以内白色野狗队到达目标区域
挑战条件	4 回合以内白色野狗队到达目标区域
敌方机体	德姆 ×21
敌方援军	（事件触发后）德姆 ×9；（挑战达成时）德姆·芬夫 ×3
可捕获机体	德姆五号

要点：本关要达成挑战的话，白色野狗队除了一路直进之外，还需要击破路上的敌人获得额外行动才能来得及。另外白色野狗队中只要有任意一名成员进入目标区域都可以完成目标。



STAGE 4 月之阶梯

胜利条件	7 回合以内破坏 HLV
失败条件	！表示机体被击破或是 7 回合内未能破坏 HLV
GUEST 机体	吉姆狙击型 Ⅱ（白色野狗队规格）×3 绿洲 ×1
事件触发	7 回合以内将 HLV 全部击破
挑战条件	7 回合以内击破犀牛以及将 HLV 全部击破
敌方机体	（事件触发后）陆战型杰尔古格 ×1、格夫 ×7、渣古 Ⅱ ×4、达布迪（搭载：格夫 ×2、渣古 Ⅱ ×4）×2；（挑战达成后）阿扎姆·奥尔加 ×1、阿扎姆 ×2
敌方援军	格夫、渣古 Ⅱ、阿扎姆

要点：要达成挑战的话优先击破犀牛，小心对方的地图炮，HLV 总共有 4 台，我方本队如果出动两支部队各应付两台 HLV 的话难度不大。任务 62 要求的时间更紧，需要我方配置好充足战力。

吉翁前线
机动战士钢弹0079



STAGE 1 魔狼之牙

前关

胜利条件	击破大型陆战艇
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	渣古 Ⅱ（暗夜魔狼队规格）×2、初期型渣古 Ⅰ（暗夜魔狼队规格）×1
挑战条件	尼奇击破大型陆战艇
敌方机体	61 式战车 ×5、大型陆战艇 ×1、米迪雅 ×5

要点：敌人很弱，只需要注意让尼奇击破大型陆战艇即可，另外本关中的米迪雅不会行动，没必要浪费 EN 在其身上。

后关

胜利条件	7 回合以内破坏发电设施
失败条件	！表示机体被击破、攻击型潜水舰Ⅶ型被击破以及 7 回合以内发电设施破坏失败
GUEST 机体	渣古 Ⅱ（暗夜魔狼队规格）×2、（事件触发后）渣古 Ⅱ（暗夜魔狼队规格）×1、初期型渣古 Ⅰ（暗夜魔狼队规格）×1
事件触发	破坏全部发电设施
挑战条件	尼奇与夏绿蒂破坏全部发电设施
敌方机体	61 式战车 ×14、攻击型潜水舰Ⅶ ×3、发电设施 ×4
敌方援军	（事件触发后）61 式战车 ×12、发电设施 ×4；（挑战达成后）战斗直升机 ×3
可捕获机体	战斗直升机

要点：失败条件会在事件触发后改变，另外要注意不能击破敌方潜水舰。路·罗尔和马特出现后处于地图最右侧，本队最好事先派人前去援军。任务 70 只需要二人击破前半 4 个发电设施。

STAGE 2 敖德萨最前线

前关

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破或是核弹发射阻止失败
GUEST 机体	渣古 Ⅱ（暗夜魔狼队规格）×1、初期型渣古 Ⅰ（暗夜魔狼队规格）×1、格夫 ×1、渣古 Ⅱ ×1
敌方机体	61 式战车 ×25、钢加农 ×1
挑战条件	比敌人先到达指定区域

要点：并不需要全灭敌人，只需要消灭前进路线上的敌人，然后利用额外行动到达目标区域即可。

后关

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	渣古 Ⅱ（暗夜魔狼队规格）×4、初期型渣古 Ⅰ（暗夜魔狼队规格）×1、格夫（暗夜魔狼队规格）×1
事件触发	击破全部量产型钢坦克
挑战条件	5 回合内击破全部量产型钢坦克
敌方机体	61 式战车 ×18、量产型钢坦克 ×4、小型陆战艇 ×2
敌方援军	（事件触发后）61 式战车 ×12、钢加农 ×3、大型陆战艇 ×1（搭载：陆战型吉姆 ×3）；（挑战达成后）钢坦克 ×1、量产型钢坦克 ×2
可捕获机体	陆战型吉姆、量产型钢坦克

要点：量产型钢坦克位于山丘上，所以需要使用飞行机体或是搭载了 SFS 的机体直接将之击破。同时本关地下埋着不少地雷，而机体只有与其邻近后才能发现，所以行动时最好确保我方每台机体身边都有同伴在。地雷在爆发时会对周围的机体固定造成 2500 伤害。事件触发后连契夫驾驶的格夫会直接冲入敌阵，在被敌人集火前迅速让他离开。任务 67 需要连契夫击破坂木，不要漏了。



STAGE 3 贾布罗攻略作战

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破（事件触发后会追加 6 回合内未能击破布朗利瓦尔）
GUEST 机体	渣古 Ⅱ（暗夜魔狼队规格）×5、初期型渣古 Ⅰ（暗夜魔狼队规格）×1、格夫（暗夜魔狼队规格）×1、德姆 ×1、德姆·芬夫 ×1
事件触发	击破 10 台敌机
挑战条件	击破 10 台吉姆
敌方机体	61 式战车 ×6、量产型钢坦克 ×2、吉姆 ×18、炮台 ×8
敌方援军	（事件触发后）大型陆战艇 ×1（搭载：陆战型钢弹 ×3）、小型陆战艇 ×2（搭载：吉姆 ×3）、吉姆 ×3、61 式战车 ×6、吉姆 ×3、钢弹 6 号机（泥岩）、布朗利瓦尔 ×1；（挑战达成时）钢坦克 ×1、量产型钢坦克 ×2
可捕获机体	陆战型吉姆、量产型钢坦克

要点：事件触发后，尼奇、夏绿蒂、李的小队会进入地图下层，由于敌方 BOSS 钢弹 6 号机（泥岩）战斗力颇强，因此我方最好也派一部分部队进入下层支援他们。

STAGE 4 但使狼牙犹存

胜利条件	敌军全灭（事件后变为 5 回合内防守 HLV）
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	渣古Ⅱ（暗夜魔狼队规格）×5、初期型渣古Ⅰ（暗夜魔狼队规格）×1、格夫（暗夜魔狼队规格）×1、德姆、德姆·芬夫;（事件触发后）渣古Ⅰ（格拉特专用机）
事件触发	5 回合内防守 HLV
挑战条件	5 回合所有 HLV 都没有被敌人击中
敌方机体	吉姆 ×8、吉姆指挥官机 ×24、陆战型吉姆 ×6、吉姆加农 ×4、小型陆战艇 ×6（搭载：吉姆指挥官机 ×3）
敌方援军	（事件触发后）赫比霍克 ×1（搭载：吉姆狙击型Ⅱ ×3）、小型陆战艇 ×2、吉姆指挥官机 ×6、钢弹 6 号机（泥岩）；（挑战达成后）吉姆强袭型 ×3
可捕获机体	吉姆强袭型、吉姆指挥官机、吉姆狙击型Ⅱ

要点： 其实就是总共防守 10 回合，本关我方任意一名 GUEST 都不能被击倒，而敌方会从 4 个方向同时向我方进攻，建议本队上两队部队分兵防守，优先击破长射程的吉姆加农。事件后敌方援军出现在地图上方，路·罗尔、伦奇夫、马特会脱离，同时 HLV 只剩下一个，全力防守住即可。任务 69 需要格拉特用火箭炮击破艾格，最好先让其他角色上去削血让格拉特补刀。

机动战士钢弹战记 失落战争编年史



STAGE 1 实战部队

前关

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	陆战型吉姆 ×1、钢坦克 ×1
挑战条件	钢坦克击破全部敌人
敌方机体	渣古Ⅱ ×2、格夫 ×1

要点： 充分利用钢坦克的射程优势来击破敌人完成挑战。

后关

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	陆战型吉姆 ×3、大型陆战艇 ×1
事件触发	击破德姆
挑战要求	马特击破德姆
敌方机体	格夫 ×12、多普战机 ×6、德姆 ×1
敌方援军	（事件触发后）渣古Ⅱ ×3；（挑战达成后）阿盖伊 ×3
可捕获机体	阿盖伊

要点： 没有太多要注意的，注意完成事件和挑战后的敌方援军分别是从东面和西面出现。任务 78 和挑战相同，没有什么要特别留意的。



STAGE 2 敖德萨

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	陆战型钢弹 ×1、陆战型吉姆 ×2（其他 1 台无法行动）、浮游气垫车 ×1、（友军）米迪雅 ×3
事件触发	击破阿扎姆改
挑战条件	马特击破阿扎姆改
敌方机体	多普战机 ×18、渣古Ⅱ ×4、德姆 ×3
敌方援军	（事件触发后）格夫 ×3、多普战机 ×12、卡乌（搭载：多普战机 ×3）×1；（挑战达成后）格夫特装型 ×3
可捕获机体	格夫特装型、多普战机

要点： 本关需要空中适性的机体，阿扎姆改的电磁武器每回合都能给我方造成伤害，先从上层地图移动到阿扎姆改附近位置，再使用降下指令降落到阿扎姆改旁边发动攻击，当然记得要让马特给予最后一击。

STAGE 3 坚定决心

胜利条件	7 回合内防守 HLV
GUEST 机体	渣古Ⅱ ×1、陆战型杰尔古格 ×1
事件触发	3 回合内防守 HLV
挑战条件	肯击破 3 台以上敌机
敌方机体	吉姆指挥官机 ×12、61 式战车 ×8、陆战型吉姆 ×6、陆战型钢弹 ×1、吉姆狙击型Ⅱ ×1
敌方援军	（事件触发后）吉姆指挥官机 ×9、61 式战车 ×4；（挑战达成后）吉姆防御特装 ×3
可捕获机体	吉姆防御特装

要点： 利用好渣古Ⅱ的支援攻击让肯击破 3 台敌机并不难。注意 3 回合事件触发后敌人援军数量不少，小心应付。

STAGE 4 两雄决战

胜利条件	对 MS 用陷阱之外的敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	渣古Ⅱ ×1、陆战型杰尔古格 ×1
事件触发	击破马特
挑战条件	肯击破马特
敌方机体	吉姆狙击型特装型 ×4、量产型钢坦克 ×4、61 式战车战车 ×6、陆战型吉姆 ×13、陆战型钢弹 ×1、吉姆 ×3、大型陆战艇 ×1（吉姆 ×3 搭载）
敌方援军	（进入到一定区域内）对 MS 用陷阱（大量），会对周围机体造成 4000 伤害（敌人也会受到伤害）；（事件触发后）喷射型核心推进机 ×18；（挑战达成后）钢坦克Ⅱ ×3
可捕获机体	钢坦克Ⅱ

要点： 稳步推进注意陷阱即可，利用击破 61 战车获得的额外行动来消除陷阱，再消灭其他敌人，肯和渣古Ⅱ配合击败马特并不困难。任务 79 要求肯和马特交战 2 次以上后再击破马特。

机动战士钢弹外传 宇宙、闪光的尽头…



STAGE 1 两台 G

前关

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	钢弹 4 号机 ×1、钢弹 5 号机 ×1
敌方机体	姆塞 ×1、渣古Ⅱ ×3、里克·德姆 ×3
挑战条件	弗尔特击破 5 台以上敌方机体

要点： 利用好鲁斯的支援射击即可。

后关

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	钢弹 4 号机 ×1、钢弹 5 号机 ×1、萨拉布雷德 ×1（搭载：钢加农 ×3）
事件触发	击破契贝
挑战条件	萨拉布雷德击破契贝
敌方机体	契贝 ×1、姆塞 ×2、渣古Ⅱ ×9、里克·德姆 ×9
敌方援军	（事件触发后）亚克托·渣古 ×1、里克·德姆Ⅱ ×3、圣吉巴尔 ×1；（挑战达成后）高机动试作型渣古 ×3
可捕获机体	高机动试作型渣古

要点： 可以让萨拉布雷德从背后击破切贝以完成挑战以及任务 85。

STAGE 2 宇宙，闪光的尽头

胜利条件	敌军全灭（事件触发后变为经过 6 回合）
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	萨拉布雷德（搭载钢弹 4 号机 ×1、钢弹 5 号机 ×1、钢加农 ×3）
事件触发	击破契贝
挑战条件	弗尔特或是鲁斯击破契贝
敌方机体	契贝 ×1、姆塞 ×2
敌方援军	（第 1 回合结束后）渣古Ⅱ（指挥官机）×2、渣古Ⅱ ×8、里克·德姆 ×5、（事件触发后）姆塞（渣古Ⅱ（指挥官机）×1 渣古Ⅱ ×2）×2、里克·德姆 ×6、渣古Ⅱ ×6;（事件触发后 1 回合后）亚克托·渣古 ×1、布劳·布罗 ×1、里克·德姆Ⅱ ×6、圣吉巴尔 ×1;（事件触发后 2 回合后）渣古Ⅱ（指挥官机）×1、渣古Ⅱ ×4;（事件触发后 3 回合后）姆塞（渣古Ⅱ（指挥官机）×1、渣古Ⅱ ×2 搭载）×3;（事件触发后 4 回合后）里克·德姆 ×12;（挑战达成后）高机动型杰尔古格（指挥官机）×1、高机动型杰尔古格 ×2
可捕获机体	高机动型杰尔古格、渣古Ⅱ（指挥官机）、渣古Ⅱ

要点： 注意钢弹 4 号机在事件触发后将无法控制。本关敌人有着海量的援军，对本方战力不太自信的话建议就在初期位置以防守态势迎击敌军，坚持 6 回合即可。

STAGE 3 和平

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	钢弹 5 号机 ×1、萨拉布雷德（钢加农 ×3）×1、（NPC 部队）契贝 ×1、杰尔古格 ×1、渣古Ⅱ ×3、吉姆 ×3
事件触发	击破马雷特
挑战条件	弗尔特击破马雷特
敌方机体	契贝 ×1、姆塞 ×2、圣吉巴尔 ×1、契贝 ×1、姆塞 ×2（搭载：渣古Ⅱ（指挥官机）×1、渣古Ⅱ ×2）×2、姆塞 ×4、比格罗 ×2、渣古Ⅱ ×9、里克·德姆 ×21、渣古Ⅱ ×9、里克·德姆Ⅱ ×3、亚克托·渣古 ×1
敌方援军	（事件触发后）比格罗 ×2、亚克托·渣古 ×1、里克·德姆 ×3；（挑战达成后）卡尔巴迪 α ×3
可捕获机体	卡尔巴迪 α、渣古Ⅱ

要点： 本关敌方部队数量非常庞大，同时我方还要保护 NPC 友军的契贝。契贝会自动往南面移动，任务 86 要求一回合内击破马雷特全队。我方需要优先击破南面的敌方部队，GUEST 部

队主要迎击马雷特的部队，也可以分一个小队和 GUEST 队一起，收拾掉跟着马雷特的三台里克・德姆 Ⅱ 顺便完成挑战。同时由于地图两面相通，也要小心敌人突然从另一面移动到我方舰队旁边，由于敌人数量颇多，建议本关可以用来完成萨拉布雷德的 GET。

机动战士钢弹外传 MISSING LINK



STAGE 1 奴隶幽灵

前关

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	奴隶幽灵 ×1、陆战型吉姆（WR 装备 / 亡灵规格）×1、陆战型吉姆（亡灵规格）×1、
友军	61 式战车 ×3（全灭初期敌人后未被击破的 61 式战车会变成敌人）
挑战条件	一台 61 式都没有被击破的情况下击破全部渣古 Ⅱ
敌方敌方机体	契贝 ×1、姆塞 ×2 渣古 Ⅱ（指挥官机）×1、渣古 Ⅱ ×4
敌方援军	（初期敌人全灭后）61 式战车 ×6、渣古 Ⅱ（指挥官机）×1、渣古 Ⅱ ×2

要点：利用额外行动和支援攻击可迅速击破初期的敌方部队，等敌方援军出现后，靠近 61 式战车和其近身战斗便不会受到反击。

后关

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	伊夫利特 ×1、陆战高机动型渣古 ×1、渣古 Ⅱ（玛克西亚队规格）×3
事件触发	击破全部钢坦克
挑战条件	文森特击破最后的钢坦克
敌方机体	契贝 ×1、姆塞 ×2、渣古 Ⅱ（指挥官机）×1、渣古 Ⅱ ×4、61 式战车 ×12、钢坦克 ×3
敌方援军	（事件触发后）米迪雅 ×1（搭载：61 式战车 ×3）、陆战型吉姆 ×3；（挑战达成后）喷射核心战机 ×3
可捕获机体	喷射核心战机、61 式战车

要点：敌方初期部队大多是战斗力低下的坦克，没有什么太大难度，记得让文森特击破最后一台钢坦克即可并完成任务 114。

STAGE 2 染红贾布罗

前关

胜利条件	米迪亚到达目标区域
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	奴隶幽灵 ×1、皮克西 ×1、浮游气垫车 ×1、米迪雅亚 ×1
挑战条件	5 回合内米迪亚到达目标区域
敌方机体	马杰拉坦克 ×6、渣古 Ⅱ ×7、渣古加农 ×2、渣古 Ⅱ（马克西亚队规格）×2、陆战高机动型渣古 ×1、伊夫利特 ×1

要点：米迪亚本身战斗力不高，要完成挑战的话其行动力在确保一直线的情况下正好能够 5 回合到达目标区域，因此其他部队也要跟上保护好并帮助其清理路上的敌人，本关还是比较依赖回避和运气的。要完成任务 106 由皮克西击破 10 架以上敌人的话本关是不错的机会。

后关

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	皮克西 ×1、奴隶幽灵 ×1、钢加农重装型 D 型 ×1、浮游气垫车 ×1
事件触发	击破 12 台以上敌机
挑战条件	事件触发前利柏驾驶的皮克西击破 8 台以上敌机
敌方机体	德姆 ×4、格夫 ×8、渣古 Ⅱ ×12
敌方援军	（事件触发后）渣古 Ⅱ（马克西亚队规格）×4、陆战高机动型渣古 ×1、伊夫利特 ×1、渣古 Ⅱ ×7、德姆 ×1、格夫 ×1、（第三势力）苍白骑士 ×1；（事件触发且挑战达成后）兹卡克 ×3
可捕获机体	兹卡克

要点：先集中向下，注意需要重点让驾驶皮克西的利柏优先击破敌机，我方其他机体帮忙削减 HP，让里帕上去补刀就好，可以将下方和右方的敌人全部交给其收拾，也可以正好利用这关完成皮克西的 GET。事件触发后的苍白骑士有一定威胁，其他敌人可以各个击破。

STAGE 3 被斩断的锁链

前关

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	皮克西 ×1、奴隶幽灵 ×1、钢加农重装型 D 型 ×1、浮游气垫车 ×1
可捕获机体	无
挑战条件	奴隶幽灵击破苍白骑士
敌方机体	吉姆 ×5、吉姆加农 ×4、大型陆战艇 ×1、青骑士（陆战规格）×1

要点：苍白骑士会主动向我方出击，利用支援攻击对付其即可，记得让奴隶幽灵对其进行最后一击。

后关

胜利条件	敌军全灭（事件触发后 8 回合内全员搭乘 HLV）
失败条件	！表示机体被击破（事件触发后追加 8 回合内全员搭乘 HLV 失败）
GUEST 机体	皮克西 ×1、奴隶幽灵 ×1、钢加农重装型 D 型 ×1、HLV×2、渣古 Ⅱ（马克西亚队规格）×4、陆战高机动型渣古 ×1、伊夫利特 ×1
事件触发	击破 20 台以上敌机
挑战条件	4 回合内击破 20 台以上敌机
敌方机体	吉姆 ×8、吉姆指挥官机 ×3、吉姆加农 ×4、量产型钢坦克 ×3、陆战型吉姆 ×6、吉姆狙击型 ×1、吉姆狙击型 Ⅱ ×2、钢加农 ×3、大型陆战艇（搭载：吉姆 ×3）×1、小型陆战艇 ×2
敌方援军	（事件触发后）喷射核心战机 ×5、吉姆 ×2、量产型钢坦克 ×3、小型陆战艇 ×2、大型陆战艇（搭载：吉姆 ×3）×1；（挑战达成后）钢加农重装型 ×3
可捕获机体	吉姆、钢加农重装型

要点：即使全灭敌人，8 回合内我方如果无法全员搭乘 HLV 的话也会失败，所以战斗的时候不要过于远离 HLV，幽灵队是上方，马克西亚队是下方，挑战和任务 110 相同，可以一起完成。



STAGE 4 所罗门的夕阳

前关

胜利条件	破坏 HLV
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	苍蓝命运 3 号机 ×1、吉姆指挥官机 ×2、奴隶幽灵 ×1、陆战型吉姆（亡灵规格）×1、钢加农重装型 D 型 ×1、米迪雅后期型（亡灵规格）×1
敌方机体	德姆 ×1、格夫 ×2、渣古 Ⅱ ×6、HLV×1
挑战条件	勇在 EXAM 启动状态下击破 6 台敌机
敌方援军	（第 2 回合）格夫 ×1、渣古 Ⅱ ×3；（第 3 回合）渣古 Ⅱ ×3；（第 4 回合）格夫特装型 ×2、渣古加农 ×2、兹卡克 ×2

要点：需要在 6 回合内击破 HLV，而 EXAM 每 2 回合发动 1 次，需要抓住机会迅速击破敌人。

后关

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	里克・德姆 Ⅱ ×1、高机动型渣古 Ⅱ 改 ×1、渣古 Ⅱ 改 ×1、比肖普 ×1、渣古 Ⅱ（马克西亚规格）×1、比格扎姆 ×1；
友军	（事件触发后）多洛斯 ×1、姆塞 ×2
事件触发	击破 2 艘萨拉米斯
挑战条件	多兹尔击破 2 艘萨拉米斯
敌方机体	吉姆 ×18、球艇 ×12、萨拉米斯（搭载：吉姆 ×3 搭载）×6
敌方援军	（事件触发后）钢弹 ×1、帕布利克 ×6、吉姆 ×9；（挑战达成后）吉姆狙击型 Ⅱ ×3
可捕获机体	吉姆、吉姆狙击型 Ⅱ

要点：注意本关我方 GUEST 机是舰载机，必须回母舰才能补给，事件触发后多兹尔的比格扎姆会被击毁，同时友军战舰会自动向南面进发，注意保护，本关敌人不是很强，将可捕获的机体全捕获的话也可以获得不少资金。

STAGE 5 被粉碎的墓碑

前关

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	奴隶幽灵 ×1、陆战型吉姆（亡灵规格）×1、钢加农重装型 D 型 ×1、米迪雅后期型（亡灵规格）×1
挑战条件	3 回合内击破 9 台敌机
敌方机体	量产型钢坦克 ×3、吉姆 ×9
敌方援军	（击破 8 台敌机后）陆战型吉姆 ×3、赫比霍克 ×1

要点：本关我方 GUEST 机依然是舰载机分类，出击后无法自动回复 HP 和 EN，要注意。3 回合的时间有点紧，尽量主动出击消灭敌人吧。

后关

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	比肖普 ×1、渣古 Ⅱ 改 ×1、高机动型杰尔古格 ×1、高机动型杰尔古格 ×1、渣古 Ⅱ 改 ×1、渣古 Ⅱ（马克西亚规格）×1
事件触发	击破麦哲伦
挑战条件	3 回合内击破麦哲伦
敌方机体	契贝 ×1、姆塞 ×2 渣古 Ⅱ（指挥官机）×1、渣古 Ⅱ ×4 吉姆指挥官机 ×5、吉姆 ×15、球艇 ×6、麦哲伦 ×1、萨拉米斯（搭载：吉姆 ×3）×4
敌方援军	（事件触发后）苍白骑士 ×1、萨拉米斯（搭载：吉姆指挥官机 ×3）×3；（挑战达成后）钢加农 Ⅱ ×3
可捕获机体	吉姆、吉姆指挥官机、钢加农 Ⅱ

要点：本关也是适合用来刷钱的关卡之一，敌方援军出现后 GUEST 机中的渣古 Ⅱ（马克西亚规格）很容易被击破，不过并不会导致失败。另外要注意本关还有两个任务，任务 105 需要利贝里奥、基、安妮罗泽分别和苍白骑士交战后，

文森特击破苍白骑士以及任务 115 由马克西亚队任意一人 3 回合内击坠麦哲伦。

机动战士钢弹0080 口袋中的战争



STAGE 1 映入少年眼眸中的事物

前关

胜利条件	安迪到达目标区域
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	海卡格 ×3、泽卡格 E×1
挑战条件	3 回合内安迪到达目标区域
敌方机体	吉姆寒地规格 ×11

要点： 要完成挑战的话必须依靠击破敌人后的额外行动。同时攻击不能被敌人回避。

后关

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	渣古Ⅱ改
事件触发	巴尼到达目标区域
挑战条件	巴尼在没有发生战斗的情况下到达目标区域
敌方机体	吉姆指挥官机 ×15、吉姆狙击型Ⅱ ×1、量产型钢加农 ×2、萨拉米斯 ×2、灰色幽灵 ×1
敌方援军	（挑战达成后）球艇 ×3
可捕获机体	球艇

要点： 要完成挑战主要就是要操作巴尼无视任何敌人一路前往目标区域，其他并没有什么难点，不过任务 92 和挑战冲突。

STAGE 2 宇宙角落的战斗

前关

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	阿力克斯
挑战条件	不让米夏入侵联邦基地的情况下将之击破。
敌方机体	肯普法 ×1

要点： 要完成挑战的话需要主动离开防卫区域攻击米夏，至于任务 90，SL 一下保证命中率就行。

后关

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破以及核弹头导弹到达目标区域
GUEST 机体	阿力克斯 ×1、灰色幽灵（量产型钢加农 ×3）×1
事件触发	击破 7 台以上核弹头导弹
挑战条件	6 回合以内击破 7 台以上核弹头导弹
敌方机体	假气球 ×5、核弹头导弹 ×3、渣古Ⅱ改 ×6、里克・德姆Ⅱ ×3
敌方援军	（击破 3 枚核弹后）女武神 ×1、核弹头导弹 ×2；（击破 5 枚核弹后）齐格菲 ×1、核弹头导弹 ×2、里克・德姆Ⅱ ×3；（事件达成后）里克・德姆Ⅱ ×4、杰尔古格 J×2、齐柏林男爵 ×1、核弹头导弹 ×4；（挑战达成后）加特鲁战机 ×3
可捕获机体	加特鲁战机

要点： 由于核弹被击破时会自爆，周围 3 格内的机体会受到损伤，因此要注意我方机体尽量不要接近其周围 3 格范围。任务 93 需要先击破全部核弹，再由克丽丝击破巴尼。

机动战士钢弹战记 BATTLE FIELD RECORD U.C.0081



STAGE 1 游击特务部队、出击

前关

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	吉姆指挥官机 ×3、浮游气垫车 ×1
友军机体	小型陆战艇 ×1、浮游气垫车 ×2
敌方机体	渣古Ⅱ ×6、德姆 ×1、渣古加农 ×2、渣古Ⅱ F2 型（沙漠涂装）×2
挑战条件	在前线本队一机都没有被击破的情况下全灭敌人

要点： 友军的浮游气垫车较为脆弱，注意保护，南面的渣古加农攻击范围很大，要优先击破。我方迅速将一台机体的战意升到超强气的话就比较轻松了。任务 102 要求 7 回合内全灭敌机，需要活用支援和额外行动。

后关

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	吉姆指挥官机 ×3、浮游气垫车 ×1
事件触发	击破艾瑞克
挑战条件	于格击破艾瑞克
敌方机体	渣古Ⅰ ×1、渣古Ⅱ ×5、渣古Ⅱ砂漠规格 ×5、格夫 ×2、渣古Ⅱ F2 型（沙漠涂装）×2、马杰拉坦克 ×6
敌方援军	（事件触发后）伊夫利特夜袭型 ×1、德姆 ×3、渣古加农 ×4；（挑战达成后）渣古Ⅰ狙击型 ×3
可捕获机体	渣古Ⅰ狙击型

要点： 一路平推即可，没有太大难度，记得让于格击破艾瑞克即可。

STAGE 2 吹拂奥古斯塔之风

前关

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	G-line 轻装型 ×1、G-line 标准装甲 ×1、吉姆指挥官机 ×1、浮游气垫车 ×12
挑战条件	同一回合中击破 6 台敌机
敌方机体	渣古Ⅱ ×2
敌方援军	（前进一定距离后）渣古Ⅱ ×2；（继续前进一定距离后）格夫 ×2

要点： 我方推进的途中会出现敌人援军，全部敌人正好 6 台，要达成挑战的话不能在反击中打死敌机，留下残血敌机后活用额外行动和支援一举击破。

后关

胜利条件	敌军全灭（事件触发后追加 5 回合内击破卡乌）
失败条件	！表示机体被击破以及雷达站全部破坏（事件触发后追加 5 回合以内未能击破卡乌）
GUEST 机体	G-line 轻装型 ×1、G-line 标准装甲 ×1、吉姆指挥官机 ×2、浮游气垫车 ×1、吉姆 ×1
事件触发	击破艾瑞克
挑战条件	雷达站 1 座都没有被破坏的情况下击破艾瑞克
敌方机体	伊夫利特夜袭型 ×1、渣古Ⅰ ×1、渣古Ⅱ ×3、渣古Ⅱ砂漠规格 ×9、格夫 ×7、德姆热带型 ×4、渣古加农 ×2
敌方援军	（事件触发后）多普战机 ×6、卡乌 ×1；（挑战达成后）陆战型杰尔古格 ×3
可捕获机体	陆战型杰尔古格

要点： 本关地图上部和下部都配备了大量敌机，所以要达成挑战的话建议本队出动两支部队保护好雷达站，而事件触发后要在 5 回合内击破地图下部出现的卡乌，我方需要预先派部队过去等待。伊夫利特夜袭型的回避很高要注意，本关另有任务 101，击破无影骑士全队（位于上方）后，尤格击破艾瑞克

STAGE 3 飞向宇宙的交叉

胜利条件	7 回合击破全部 HLV（事件触发后变为 5 回合击破全部 HLV）
败北条件	！表示机体被击破以及 7 回合内 HLV 破坏失败（事件触发后变为 5 回合内 HLV 破坏失败）
GUEST 机体	G-line 轻装型 ×1、G-line 突击装甲型 ×1、吉姆指挥官机 ×1、浮游气垫车 ×12
事件触发	7 回合内击破全部 HLV
挑战条件	6 回合以内 HLV 全部击破
敌方援军	（事件触发后）伊夫利特夜袭型 ×1、HLV×1；（挑战达成后）扎梅尔 ×3
敌方机体	渣古Ⅱ ×8、渣古Ⅱ砂漠规格 ×6、德姆热带型 ×7、渣古加农 ×2、格夫特装型 ×5、炮台 ×8、HLV×3
可捕获机体	扎梅尔

要点： HLV 总共 3 台，事件触发后会追加一台，同时胜利条件和失败条件都会变化，由于我方机体移动力较弱，所以本队可以留些残血敌人以供其发动额外行动。同时还有任务 99，由于格击破克里斯托。

STAGE 4 缭绕月面的战士挽歌

前关

胜利条件	6 回合内击破姆塞
失败条件	！表示机体被击破以及 6 回合内内击破姆塞失败
GUEST 机体	重装全装甲钢弹 7 号机 ×1
敌方机体	导弹 ×3、自动炮台 ×2、渣古Ⅱ ×3、里克・德姆 ×3、姆塞 ×1
挑战条件	5 回合以内击破姆塞

要点： 要完成挑战的话需要利用好额外行动和弱点攻击。

后关

胜利条件	12 回合以内全灭敌军（事件触发后变为 9 回合内全灭敌军）
失败条件	！表示机体被击破以及 12 回合内未能全灭敌军（事件触发后变为未能 9 回合内全灭敌军）
GUEST 机体	钢弹 7 号机 ×1、G-line 突击装甲型 ×1、吉姆指挥官机 ×2、萨拉布雷德 ×1
事件触发	击破艾洛斯
挑战条件	于格击破艾洛斯
敌方机体	自动炮台 ×11、渣古Ⅱ ×6、渣古Ⅱ改 ×13、渣古Ⅱ F2 型 ×2、里克・德姆 ×6、里克・德姆Ⅱ ×4、杰尔古格 J×2、姆塞 ×1
敌方援军	（事件触发后）自动炮台 ×4、渣古Ⅱ改 ×3、里克・德姆Ⅱ ×6、杰尔古格 J×2、高机动型杰尔古格（艾瑞克机）；（挑战达成后）瓦尔・瓦罗 ×3
可捕获机体	瓦尔・瓦罗

要点：本关敌方数量很多，不过时间还算充裕。另外要注意事件触发后胜利和失败条件都会改变，在击破艾洛斯之前最好尽量削减敌人的数量。同时由于地形问题，体型过大的战舰可能会无法进入，所以我方队员最好自带回复技能。任务 103 要求 10 回合过关，抓紧时间吧。

机动战士钢弹0083 星尘作战回忆录



STAGE 1 吉翁的残光

前关

胜利条件	击破卡多
失败条件	！表示机体被击破以及卡多到达目标区域
GUEST 机体	亚尔比昂（搭载：钢弹试作 1 号机 ×1）×1
挑战条件	4 回合内击破卡多
敌方机体	钢弹试作 2 号机 ×1、德姆热带型 ×1、扎梅尔 ×1

要点：亚尔比昂本身并没有被击破的威胁，2 号机受到攻击时只会防御，所以要完成挑战的话无视其他敌人，只需要盯着 2 号机追击即可，卡多在 2 格范围内会防御，2 格范围外会回避，建议在 3 格距离内用光束步枪攻击。

后关

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	高出力吉姆 ×1、吉姆改（沙漠涂装）×1、渣古 Ⅱ F Ⅱ（联邦军规格）、钢弹试作 1 号机
事件触发	击破科姆塞 Ⅱ
挑战条件	宏击破科姆塞 Ⅱ
敌方机体	科姆塞 Ⅱ ×1、德姆 ×9
敌方援军	（进入地图中央时）钢弹试作 2 号机 ×1；（事件触发后）扎梅尔 ×1、德姆热带型 ×9、潜水舰（U-801）×1；（挑战成功后）渣古 Ⅱ 改 ×3
可捕获机体	渣古 Ⅱ 改

要点：敌方德姆热带型的伤害很高，不过不靠近的话其就不会主动行动，我方稳步推进即可。

STAGE 2 热砂攻防战

胜利条件	8 回合内阻止 HLV 发射
失败条件	！表示机体被击破以及 8 回合经过
GUEST 机体	亚尔比昂 ×1（搭载：吉姆特装型 ×1、吉姆加农 Ⅱ ×1）、吉姆加农 ×1、吉姆特装型 ×1、钢弹试作 1 号机 ×1
事件触发	蒙夏小队全灭敌军
挑战条件	蒙夏小队 3 回合内全灭敌军
敌方机体	渣古 Ⅱ ×8、渣古 Ⅱ F Ⅱ（庆伯利基地规格）×7、德姆热带型（庆伯利基地规格）×12、渣古加农 ×2、渣古 Ⅱ F Ⅱ ×1、HLV×1
敌方援军	（事件触发后）渣古 Ⅱ ×1、渣古 Ⅱ F Ⅱ ×5、德姆热带型 ×4、钢弹试作 1 号机 ×1、吉姆特装型 ×1、吉姆加农 ×1；（挑战达成后）德瓦吉 ×3
可捕获机体	德瓦吉

要点：由于敌方数量较多，所以本队建议出动两支部队，同时挑战成功后的德瓦吉出现在 HLV 旁边，所以如果母舰并没有前进太多距离的话有可能无法捕获。任务 120 要求 3 回合内 A 小队和亚尔比昂汇合。

STAGE 3 所罗门的恶梦

前关

胜利条件	击破宏
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	莉莉・玛莲（搭载：杰尔古格 M×2、杰尔古格 M（指挥官机）×1）×1
敌方机体	亚尔比昂 ×1、钢弹试作 1 号机 ×1、吉姆加农 Ⅱ ×2、吉姆特装型 ×2
挑战条件	西玛击破宏

要点：活用支援攻击和额外行动，集中攻击宏即可，同时完成任务 119。

后关

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	钢弹试作 2 号机 ×1、里克・德姆 Ⅱ ×2
事件触发	和伯明翰战斗
挑战条件	7 回合内卡多与伯明翰战斗
敌方机体	萨拉米斯改（0083）×11、自动炮台 ×7、吉姆改 ×6、伯明翰 ×1
敌方援军	（事件触发后）吉姆改 ×9、萨拉米斯（搭载吉姆改 ×3）×2、麦哲伦（搭载：吉姆改 ×3）×1、钢弹试作 1 号机 Fb×1；（挑战达成后）钢弹试作 0 号机 ×1、吉姆特装型 ×2
可捕获机体	吉姆改、吉姆特装型

要点：2 号机本身实力非常强，单机突入敌阵危险也不是很大，活用额外行动达成挑战，本关战舰很多，有对大型或是贯通机体能打得很爽。之后出现的敌方援军部队距离我方初始位置不远，要注意。任务 124 要求 7 回合内卡利乌斯存活的情况下卡多与伯明翰交战。

STAGE 4 阻止临界点

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	钢弹试作 3 号机
事件触发	击破卡多
挑战条件	宏击破卡多
敌方机体	诺艾捷尔 ×1、特拉杰 ×9、里克・德姆 Ⅱ ×2、渣古 Ⅱ F Ⅱ ×6、姆塞后期型 ×2
敌方援军	（事件触发后）诺艾捷尔 ×1、渣古 Ⅱ F Ⅱ ×6、里克・德姆 Ⅱ ×6、姆塞后期型（搭载：多拉杰 ×3）×2；（挑战达成后）G-line 突击装甲型 ×3；（事件触发后出现第 3 势力）吉姆改 ×6、杰尔古格 M×3、卡贝拉・迪特拉 ×1、姆塞后期型（西玛舰队规格）（杰尔古格 M×3 搭载）×2、萨拉米斯改（0083）（搭载：吉姆改 ×3）×2、莉莉・玛莲（搭载：杰尔古格 M×3）×1
可捕获机体	G-line 突击装甲型、杰尔古格 M、吉姆改、多拉杰

要点：敌方的诺艾捷尔战力颇强，尽早将之消灭避免进入长期战，诺艾捷尔对光束武器抗性很强，尽量使用 3 号机的实弹武器攻击吧。另外由于一旦触发剧情会有大量包括第三势力在内的援军出现在地图南北两侧，如果不提前尽量削减敌人数量的话后期战斗会很困难。让敌方和第三势力进行交战削减两方实力也是不错的办法。另外任务 129 要求宏以超强势以上状态（超一击）击破卡多。

机动战士Z钢弹 A New Translation



STAGE 1 星之继承者

前关

胜利条件	任意机体到达目标区域
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	钢弹 Mk- Ⅱ（提坦斯规格）×1、里克・迪亚斯（红色涂装）×1、里克・迪亚斯 ×2
挑战条件	3 回合以内卡米儿到达目标区域
敌方机体	钢弹 Mk- Ⅱ（提坦斯规格）×1
敌方援军	（第 2 回合）高性能渣古（提坦斯规格）×1、吉姆 Ⅱ（联邦军规格）×8

要点：利用里克・迪亚斯帮忙削减敌人的 HP，再活用额外行动的话完成挑战并不是很难。任务 153 要求 3 回合内击破杰利特。

后关

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	钢弹 Mk- Ⅱ（提坦斯规格）×1、里克・迪亚斯 ×2
事件触发	击破杰利特
挑战条件	卡米儿击破杰利特
敌方机体	高性能渣古（提坦斯规格）×8、文莱 ×1、四川 ×1、亚历山大 ×1（吉姆 Ⅱ（联邦军规格）×3 搭载）
敌方援军	（事件触发后）卡尔巴迪 β ×3、波士尼亚 ×1、里克・迪亚斯（红色涂装）×1；（挑战达成后）吉姆镇暴型 ×3
可捕获机体	吉姆镇暴型

要点：难度不大，注意让卡米儿击破杰利特完成挑战即可。任务 144 需要让卡米儿击破援军的莱拉。

STAGE 2 贾布罗之大地

胜利条件	敌军全灭（事件触发后变为卡米儿救出蕾柯雅后全员乘上阿德姆拉）
失败条件	！表示机体被击破（事件触发后变为 8 回合内未能全员乘上阿德姆拉）
GUEST 机体	钢弹 Mk- Ⅱ（幽谷规格）×1、百式 ×1
事件触发	克瓦特罗或卡米儿任一到达目标区域
挑战条件	卡米儿击破杰利特后到达目标区域
敌方机体	吉姆 Ⅱ（联邦军规格）×3、高性能渣古（提坦斯规格）×2、马拉赛 ×1、大型陆战艇 ×1（搭载：吉姆 Ⅱ（联邦军规格）×3）、炮台 ×6
敌方援军	（我方机体进入河流中时）剑鱼战机 ×12、（击破 3 座炮台时）格夫飞行型 ×6；（挑战达成后）吉姆狙击型特装型 ×3；（事件达成后第 2 回合）高性能渣古（提坦斯规格）×4；（加布罗内部）吉姆 Ⅱ（联邦军规格）×2、高性能渣古（提坦斯规格）×2、马拉赛 ×1、渣古坦克 ×5、吉姆加农 ×2；（从加布罗内部坐上电梯后）高性能渣古（提坦斯规格）×4
可捕获机体	吉姆 Ⅱ（联邦军规格）、吉姆狙击型特装型

要点：本关建议配备空中机体或 SFS，一开始正常平推，触发事件后有不少敌方援军，建议不要恋战迅速离开以达成胜利条件，启动升降机后援军的敌方高性能渣古会围攻运输机，要注意。

STAGE 3 归来的人们

前关

胜利条件	击破布兰
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	钢弹 Mk- Ⅱ（幽谷规格）×1、百式 ×1、尼莫 ×2、阿德姆拉 ×1
挑战条件	卡米儿在击破布兰之前击破罗莎米亚
敌方机体	阿修玛 ×1、高性能渣古（联邦军规格）×4、盖布兰 ×1、亚克托・渣古 ×2

要点： 阿德姆拉可以攻击敌人但无法移动，罗莎米亚位置在西侧因此我方单位先前往西侧将之击破再对付其他敌人，卡米儿击破罗莎米亚还可以完成任务 145。

后关

胜利条件	8 回合内防守太空梭
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	钢弹 Mk- Ⅱ（幽谷规格）×1、里克・迪亚斯 ×1、太空梭
事件触发	4 回合内防守太空梭
挑战条件	4 回合内在防守住太空梭的情况下击破 12 架敌机
敌方机体	盖布兰 ×1、高性能渣古（联邦军规格）×12
敌方援军	（第2回合）高性能渣古（联邦军规格）×3、（第3回合）高性能渣古（联邦军规格）×6、（事件触发后）上空地图中阿修玛 ×1、高性能渣古（联邦军规格）×8、殊多利 ×1（搭载：高性能渣古（联邦军规格）×3）、（挑战达成后）TR-3（奇哈尔）重力下规格 ×3
可捕获机体	高性能渣古（联邦军规格）、TR（奇哈尔）重力下规格

要点： 敌方援军数量不少，第 2、3 回合中的敌人都出现在北侧，在 4 回合前尽量击破敌人达成挑战。另外本关任务 139 要求阿姆罗在 4 回合内击破 6 台以上敌机，多让阿姆罗出手吧。

STAGE 4 殖民地坠落之日

前关

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	钢弹 Mk- Ⅱ（幽谷规格）×1、里克・迪亚斯（红色涂装）×1、梅塔斯 ×1、G 防御者 ×1、亚卡玛、（第 2 回合出现）穿波机 ×1
挑战条件	同一回合中击破杰利特与玛娅
敌方机体	加布斯雷 ×2、马拉赛 ×9

要点： 杰利特与玛娅会向东侧进军，我方选好位置，利用团队攻击和支援攻击将这二人在同一回合内击破。

后关

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	Z 钢弹 ×1、梅塔斯 ×1、里克・迪亚斯（红色涂装）×3、亚卡玛 ×1、拉迪修 ×1（搭载钢弹 Mk- Ⅱ（幽谷规格）×1、尼莫 ×2）
事件触发	破坏 2 台以上核脉冲引擎
挑战条件	5 回合破坏 2 台以上核脉冲引擎
敌方机体	加布斯雷 ×2、盖布兰 ×1、马拉赛 ×15、高性能渣古（提坦斯规格）×11、哈里奥 ×1（搭载：马拉赛 ×3）、萨拉米斯改 ×2（搭载：高性能渣古（提坦斯规格）×3）、契贝改 ×2、亚历山大 ×1、核脉冲引擎 ×4
敌方援军	（事件触发后）卡尔巴迪 β ×12；（挑战达成后）高性能渣古加农增加装甲装备 ×3
可捕获机体	马拉赛、高性能渣古（提坦斯规格）、高性能渣古加农增加装甲装备

要点： 本关要注意有 2 个任务，任务 148 要求在玛娅生存状态下由换乘 Z 钢弹的卡米儿击破杰利特，而任务 149 要求 4 回合以内破坏两台以上核脉冲引擎，比挑战要求更紧些。

STAGE 5 在混沌的尽头

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	Z 钢弹 ×1、百式 ×1、里克・迪亚斯（红色涂装）×3、梅塔斯 ×1、亚卡玛 ×1、拉迪修 ×1（搭载：钢弹 Mk- Ⅱ（幽谷规格）×1、尼莫 ×2）、（友军）格华达 ×1
事件触发	击破杰利特
挑战条件	卡米儿击破杰利特
敌方机体	拜亚兰 ×1、汉布拉比 ×3、高性能渣古（提坦斯规格）×10、巴扎姆 ×9、卡尔巴迪 β ×6、马拉赛 ×5、多古斯・基亚 ×1（搭载：高性能渣古（提坦斯规格）×2、马拉赛 ×2）、亚历山大 ×1、切贝改 ×2、姆塞改 ×2、萨拉米斯改 ×2（搭载：卡尔巴迪 β ×3）
敌方援军	（事件触发后）帕拉斯・雅典娜 ×1、波利诺克・萨曼 ×1、马拉赛 ×6；（挑战达成后）盖布兰 TR-5（福莱尔）1 号机 ×1、钢弹 TR-1（海兹尔）×1、钢弹 TR-1（海兹尔改）×1
可捕获机体	高性能渣古（提坦斯规格）、马拉赛、卡尔巴迪 β

要点： 敌方数量庞大而且有不少新机种，建议本队尽量上满两支部队。哈曼会在 6 回合后撤退，之前可以利用她来削减敌人 HP。2 回合以内让卡米儿击破杰利特可以同时完成挑战和任务 154。之后再慢慢对付剩下的敌人。

STAGE 6 星之鼓动是爱

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	Z 钢弹 ×1、百式 ×1、钢弹 Mk- Ⅱ（幽谷规格）×1、梅塔斯 ×1、G 防御者 ×1、亚卡玛 ×1（搭载里克・迪亚斯（红色涂装））、拉迪修 ×1（搭载：尼莫 ×2）
事件触发	3 回合经过
挑战条件	3 回合以内克瓦特罗击破哈曼
敌方机体	汉布拉比 ×3、卡尔巴迪 β ×6、巴扎姆 ×12、马拉赛 ×3、高性能渣古（提坦斯规格）×6、高性能渣古特装型 ×3、多古斯・基亚 ×1（搭载：巴扎姆 ×3）、亚力山大 ×1（搭载：高性能渣古（提坦斯规格）×1、马拉赛 ×2）、隆巴迪亚 ×1（搭载：马拉赛 ×1、高性能渣古（搭载：提坦斯规格）×2）、萨拉米斯改 ×1（搭载：卡尔巴迪 β ×3）
敌方援军	（事件触发后）卡萨 C×6、格瓦邦 ×1、安多拉 ×2（搭载：卡萨 C×3）；（挑战达成后）谢克二型 ×1、谢克一型 ×2；（克瓦特罗击破哈曼后）THE・O×1、帕拉斯・雅典娜 ×1、波利诺克・萨曼 ×1
可捕获机体	巴扎姆、高性能渣古（提坦斯规格）、卡尔巴迪 β、马拉赛

要点： 亚卡玛和拉迪修都无法移动，克瓦特罗专心和哈曼单挑即可，事件触发后敌人援军出现，击破哈曼后西罗克出现同时新吉翁军会撤退，由于本关有任务 155，要求 6 回合击破西罗克（中文版中这里翻译有误，应该是从一开始算起的 6 回合），不提前移动到位置的话时间比较紧，提前将 Z 钢弹移动过去，用卡米儿击破西罗克可以同时完成任务 155 和任务 132。另外还有任务 134 要求艾玛和蕾柯雅战斗一次并击破蕾柯雅。

机动战士钢弹ZZ



STAGE 1 启动！ZZ！

前关

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	Z 钢弹 ×1、亚加玛 ×1
挑战条件	亚加玛在未被命中的情况下击破马修曼
敌方机体	卡尔斯 J×1
敌方援军	（击破马修曼后）盖瑟 ×2（敌方援军出现后下一回合）、兹沙 ×1

要点： 敌方攻击时全力回避，尽量不要让敌人命中，第一次击破马修曼后其会换乘兹沙出现，我方也有梅塔斯援军。任务 169 要求同一回合内击破盖蒙和亚赞。

后关

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	ZZ 钢弹 ×1、核心战机（ZZ 钢弹）×1
事件触发	击破马修曼
挑战条件	捷多击破马修曼
敌方机体	悍马悍马 ×1、卡萨 D×6
敌方援军	（事件达成时）安多拉 ×1、R・查加 ×1、卡萨 D ×3；（挑战达成时）多拉杰 ×3
可捕获机体	多拉杰

要点： 让捷多击破马修曼以达成挑战和任务 171。之后敌方援军出现，慢慢应战即可。

STAGE 2 哈曼的黑影

胜利条件	敌军全灭（事件触发后变为击破沙达兰）
失败条件	！表示机体被击破（事件触发后追加 6 回合经过）
GUEST 机体	Z 钢弹 ×1、亚加玛（改修型）×1（搭载：ZZ 钢弹 ×1、百式 ×1、钢弹 Mk- Ⅱ（幽谷规格）×1）
事件触发	击破克雷米
挑战条件	捷多击破克雷米
敌方机体	卡萨 D×12、巴乌 ×1、卡碧尼 MK- Ⅱ（璞露专用机）×1、桑多拉 ×1
敌方援军	（事件触发后）沙达兰 ×1、敏多拉 ×1（搭载：卡萨 D×3）、安多拉 ×3（搭载：卡尔斯 J×1 兹沙 ×2）、卡尔斯 J× 4、兹沙 ×6、卡萨 D×6、多莱森 ×1；（挑战达成时）卡索姆 ×3
可捕获机体	卡索姆

要点： 事件触发后敌方援军会同时在地图左侧和右侧出现，小心应付。而沙达兰位于地图左侧，由于事件触发后胜利条件变化，最好提前派部队前往左侧。

STAGE 3 莉娜之血

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	Z 钢弹 ×1、百式 ×1、钢弹 Mk- Ⅱ（幽谷规格）×1、（事件触发后）Z 钢弹 ×1、亚加玛（改修型）
事件触发	击破 10 台以上敌机
挑战条件	3 回合以内击破 10 台以上敌机
敌方机体	兹沙 ×2、卡尔斯 J× 4、高性能渣古 ×8、马拉赛 × 4
敌方援军	（事件触发后）沙达兰 ×1、安多拉 ×1（搭载：多莱森 ×3）、桑多拉 ×1（搭载：多莱森 ×3 搭载）、高性能渣古（提坦斯规格）×4、马拉赛 ×2、量产型巴乌 ×3、巴乌 ×1、德瓦吉 ×1、多莱森 × 5；（挑战达成后）德瓦吉改 ×1、德瓦吉 ×2
可捕获机体	德瓦吉、多莱森

要点： 事件触发后会有大量敌军援军，援军主要集中在地图东侧，因此我方最好也上满 2 队主力，同时本关大量舰载机类型的敌人是搭乘

在 SFS 上出现的，因此这关也是少有的可以捕获 SFS 的关卡，我方尽量在 2 回合内击破 10 架以上敌机以同时完成挑战和任务 172。

STAGE 4 卡米儿之声

前关

胜利条件	击破桑多拉
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	钢弹 Mk– Ⅱ（幽谷规格）×1、（1 回合后）ZZ 钢弹 ×1、（4 回合后）Z 钢弹 ×1、百式 ×1
挑战条件	普露击破桑多拉
敌方机体	桑多拉 ×1、量产型巴乌 ×9

要点：等 ZZ 到了之后一起推进，对桑多拉周围的敌人只需要回避，集中火力攻击桑多拉即可。

后关

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	钢弹 Mk– Ⅱ（幽谷规格）×1、G 丛林 ×1、穿波机 ×1、百式 ×1、亚加玛（改修型）×1、（第 6 回合）卡碧尼 MK– Ⅱ（璞露专用机）
友军	阿德姆拉 ×1、吉姆Ⅲ ×6
事件触发	击破拉康
挑战条件	捷多击破拉康
敌方机体	多莱森 ×18、渣古Ⅲ ×1
敌方援军	（事件触发后）量产型巴乌 ×10、多莱森 ×3；（挑战达成后）卡萨 E×3；（第 6 回合）精神力钢弹 MK– Ⅱ
可捕获机体	卡萨 E

要点：任务 163 和挑战相同，击破拉康事件触发后友军部队会撤退。本关出现的精神力钢弹 Mk– Ⅱ 在被击破一次后会 HP 回满复活，不过防御力大幅下降所以还是很容易对付的，同时也正好可以完成任务 161 和任务 162（先让普露击破一次，复活后再让捷多使用高能光束军刀击破一次）。

STAGE 5 为了明日的荣耀

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	全装甲 ZZ 钢弹 ×1、Z 钢弹 ×1、MEGA RIDER×1、百式 ×1、钢弹 Mk– Ⅱ（幽谷规格）×1、新亚加玛 ×1
事件触发	击破普露茨
挑战条件	捷多击破普露茨
敌方机体	（新吉翁）安多拉Ⅱ ×1、兹沙 × 4、卡尔斯 J×2、渣古Ⅲ改 ×1、里盖鲁古 ×1；（克雷米军）葵曼莎 ×1、飓狼 ×5、量产型巴乌 ×2、多莱森 ×4
敌方援军	（事件触发后）葵曼莎 ×1、格瓦邦 ×1、敏多拉 ×1（搭载：量产型巴乌 ×1、多莱森 ×2）、桑多拉（搭载：量产型巴乌 ×1、多莱森 ×2 搭载）×1、量产型卡碧尼 ×6、盖玛尔克 ×1、卡兹亚尔 ×1、卡兹艾尔 ×1、修茨鲁姆・迪亚斯 ×6；（挑战达成后）贾姆鲁・芬 ×3；（第二次击破葵曼莎后）卡碧尼 ×1、沙达兰 ×1、安多拉 ×2（搭载：卡尔斯 J×1、兹沙 ×2 搭载）
可捕获机体	贾姆鲁・芬、量产型巴乌、多莱森

要点：又是三方大战，优先击破克雷米军是比较有效率的办法，飓狼有贯通攻击因此我方机体不要排成一直列。葵曼莎对光束武器抗性较强因此尽量用实弹攻击。另外本关涉及不少任务，要一次性完成的话 GUEST 机体会比较忙碌。具体有任务 173：捷多击破普露茨后在同回合击破克雷米，任务 175：露击破克雷米，任务 164: 捷多在超强势以上状态击破 Unknown 敌人，任务 157: 捷多用高能光束军刀击破哈曼。173 和 175 想要同时完成的话略麻烦，建议分两次完成。

机动战士钢弹 逆袭的夏亚



STAGE 1 陨石坠落之处

前关

胜利条件	击破裘尼
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	灵格斯 ×1
挑战条件	3 回合内击破裘尼
敌方机体	亚克托・德加（裘尼专用机）×1、吉拉・德加 ×2

要点：正常平推，注意 3 回合内击破裘尼即可。

后关

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	拉凯拉姆 ×1（搭载：杰钢 ×3）、（事件触发后）ν 钢弹 ×1
可捕获机体	吉拉・德加改 ×2
事件触发	击破 6 台以上敌机
挑战条件	3 回合内击破 6 架以上敌机
敌方机体	吉拉・德加 ×10
敌方援军	（事件触发后）吉拉・德加（指挥官机）×2、吉拉・德加 ×4；（挑战达成后）吉拉・德加改 ×3
可捕获机体	吉拉・德加

要点：注意事件触发后敌方的援军左右都有，挑战和任务 183 一样，一起完成。另外由于下一关变成了新吉翁军立场，所以完成任务 174 只有本关的机会。

STAGE 2 宇宙的彩虹

前关

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	雷乌路拉 ×1、亚克托・德加 ×2、吉拉・德加 ×3、姆萨卡（伪装）×4
挑战条件	葵丝击破格拉普
敌方机体	格拉普 ×1、萨拉米斯改 ×2、杰钢 ×6

要点：这关扮演新吉翁一方还是挺有新意的，任务 179 和挑战相同，不再赘述。

后关

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	沙萨比 ×1、亚克托・德加 ×1、α・阿吉尔 ×1
事件触发	击破阿姆罗
挑战条件	夏亚击破阿姆罗
敌方机体	ν 钢弹 ×1、灵格斯 ×1、核弹头导弹 ×18、杰钢 ×18
敌方援军	（事件触发后）杰钢 ×12、（挑战达成时）吉姆Ⅲ ×3
可捕获机体	吉姆Ⅲ

要点：一开始先不要动，等核导弹过来再击破之，ν 钢弹用实弹或者格斗击破之。其他要注意任务 177 需要裘尼击破凯拉。任务 179 则是在击破凯拉后，在阿克西斯表面由夏亚和阿姆罗进行 MS 格斗战，击破阿姆罗，如果夏亚击破阿姆罗的话，葵丝和哈撒韦会发生事件，α・阿吉尔消失。其他敌人我方本队可以慢慢对付。同时本关也是惟一完成任务 175 的机会。

机动战士钢弹UC



STAGE 1 独角兽之日

前关

胜利条件	击破玛莉妲
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	独角兽钢弹（毁灭模式）
挑战条件	巴纳吉击破玛莉妲
敌方机体	刹帝利 ×1

要点：让巴纳吉靠近刹帝利后，用近战武器就能轻松胜利并且完成任务 190 和 191。

后关

胜利条件	击破伏朗托
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	里歇尔 ×2、新亚加玛（隆德贝尔改修型）×1、（事件触发后）独角兽钢弹（毁灭模式）×1
事件触发	击破伏朗托
挑战条件	3 回合以内击破伏朗托
敌方机体	新安洲 ×1
敌方援军	（事件触发后）吉拉・祖鲁 ×4；（挑战达成时）吉拉・德卡 ×3
可捕获机体	吉拉・德卡

要点：本关登场的新安洲是强敌，一定要慎重应对，尽量不要让其有先出手的机会，集中火力将其打倒。不过任务 202 需要 2 回合内将其打倒。

STAGE 2 帛琉攻略战

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	德尔塔普拉斯 ×1、原型斯塔克杰钢 ×1、杰钢 ×2 新亚加玛（隆德贝尔改修型）×1
事件触发	击破 12 架以上敌机
挑战条件	利迪击破 6 架以上敌机
敌方机体	姆萨卡（带袖）×1、安多拉级 ×2（搭载：特拉杰（带袖）×3）、特拉杰（带袖）×6、卡萨 D（带袖）×9、吉拉・德卡（带袖）×3
敌方援军	（事件触发后）刹帝利 ×1、特拉杰（带袖）×6、吉拉・德卡（带袖）×6、吉拉・祖鲁 ×6；（挑战达成时）德莱森（带袖）×3
可捕获机体	特拉杰（带袖）、德莱森（带袖）

要点：事件触发后利迪会离队，本关可以将独角兽 GET，最好不要错过。



热门攻略
攻略透解
SD 高达 G 世代 创世

STAGE 3 拉普拉斯的亡灵

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	独角兽钢弹（独角兽模式）×1、新亚加玛（隆德贝尔改修型）×1
事件触发	和奇波亚交战
挑战条件	巴纳吉和奇波亚交战
敌方机体	吉拉·祖鲁 ×9
敌方援军	（事件触发后）吉拉·祖鲁 ×12、新安洲 ×1、（挑战达成时）库拉克·兹鲁 ×3
可捕获机体	库拉克·兹鲁

要点：本关开始新亚加玛被敌人所包围，需要立刻向本队和独角兽的方向移动，敌方的吉拉·祖鲁是战斗力比较强的 MS，不过由于其最大射程只有 4，可以依靠远程武器牵制，我方如果实力不足，尽量以独角兽为中心战斗比较好。任务 197 需要巴纳吉击破奇波亚。

STAGE 4 在重力井底

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	独角兽钢弹（毁灭模式）×1、德尔塔普拉斯 ×1、杰斯塔 ×2、杰斯塔加农 ×1
事件触发	击破罗妮
挑战条件	巴纳吉击破罗妮
敌方机体	马拉赛（吉翁军残党）×7、卡尔斯 K×2、渣古Ⅱ改 ×2、渣古加农（吉翁残党军）×4、渣古Ⅰ狙击型 ×1、尚布罗 ×1、德姆热带型（吉翁军残党）×1、德瓦吉（吉翁残党军）×2、马拉赛（吉翁残党军）×2、卡尔斯 K×2、沙漠渣古（吉翁残党军）×2
敌方援军	（第 2 回合）德姆热带型（吉翁残党军）×2、渣古Ⅱ F2 型 ×4、兹卡克（吉翁残党军）×2、卡普尔（吉翁残党军）×2、裘亚克（吉翁残党军）×1、索格克（吉翁残党军）×1；（事件触发后）报丧女妖（毁灭模式）×1、伊夫利特·修奈德勇士 ×1、德姆热带型（吉翁残党军）×2、沙漠渣古（吉翁残党军）×2、沙漠杰尔古格（吉翁残党军）×2、德瓦吉（吉翁残党军）×2；（挑战达成时）拜亚兰特装型 ×1、钢加农长距离炮击型 ×2
可捕获机体	钢加农长距离炮击型

要点：本关有空中地图，因此有空中适性的机体或是 SFS 搭载机体就派出来吧。本关用来用来 GET GUEST 机体也是不错的，推荐杰斯塔加农。空中部队优先攻击渣古Ⅰ狙击型，因为其每回合都会对我方机体进行狙击（4000 伤害），在攻击尚布罗前先清场比较好。任务 199 和本关挑战冲突，二择一吧，事件触发后小心对付接下来出现的报丧女妖。



STAGE 5 宇宙与地球

前关

胜利条件	靠近辛尼曼的迦楼罗
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	独角兽钢弹（独角兽模式）×1　（友军）德尔塔普拉斯 ×1　杰斯塔 ×2　杰斯塔加农 ×1
挑战条件	6 回合内靠近辛尼曼的迦楼罗
敌方机体	报丧女妖（独角兽钢弹）安克夏 ×2　迦楼罗 ×1
敌方援军	（第 2 回合）安克夏 ×2　（第 4 回合）安克夏 ×2

要点：一路直行即可，没有难度。独角兽走慢一点拖住报丧女妖。

后关

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	全装甲独角兽钢弹（独角兽模式）×1、刹帝利 ×1、新亚加玛（隆德贝尔改修型）×1（搭载杰钢（高机动规格）×1、杰钢 D 型 ×1）
事件触发	击破伏朗托
挑战条件	5 回合以内击破伏朗托
敌方机体	（地球联邦）雷比尔将军号 ×1（搭载：杰钢 A2 型（雷比尔将军号配备机）×3）、里歇尔 C 型（防御者 A 组件 / 雷比尔将军号配备机）×2、里歇尔 C 型（防御者 B 组件 / 雷比尔将军号配备机）× 4、里歇尔 C 型（雷比尔将军号配备机）×10、杰钢 A 2 型（雷比尔将军号配备机）×6；（新吉翁）新安洲 ×1、罗森·祖鲁 ×1、雷乌鲁拉（带袖）×1（搭载：吉拉祖鲁（指挥官）×1、吉拉·祖鲁 ×2）、姆萨卡（带袖）×2、卡索姆（带袖）×2、卡萨 D（带袖）× 4、兹沙（带袖）×6、德莱森（带袖）×3、吉拉 德卡（带袖）×6、吉拉 德卡（重武装规格）（带袖）×3
敌方援军	（事件触发后）报丧女妖命运女神（独角兽模式）×1；（挑战达成时）亚克托·德卡（带袖）×1、吉拉·德卡（精神力试验型）×2
可捕获机体	吉拉·祖鲁（指挥官）、吉拉·祖鲁、杰钢 A2 型（雷比尔将军号配备机）、吉拉·德卡（脑波传导试验型）

要点：本关我方被新吉翁和联邦军两面夹击，因此我方部队也要一分为二，分兵拒敌。敌方的新安洲尤其麻烦，而且会主动出击建议让独角兽来迎击。当然联邦军部队也不可大意，提防高机动性的里歇尔长驱直入，用巴纳吉击破伏朗托完成任务 203。事件触发后报丧女妖会带着一波新援军出现，巴纳吉和报丧女妖战斗后双方会变成 NTD 形态，9 格内 NT 兵器被禁止，要注意。

STAGE 6 彩虹的彼端

胜利条件	敌军全灭（事件后变为 5 回合内全灭敌军）
失败条件	！表示机体被击破
GUEST 机体	独角兽钢弹（毁灭模式）×1、报丧女妖命运女神（毁灭模式）×1、新亚加玛（隆德贝尔改修型）（搭载：杰钢（高机动规格）×1、杰钢 D 型 ×2）（独角兽钢弹和报丧女妖命运女神在事件触发后脱离战场）
事件触发	击破伏朗托
挑战条件	巴纳吉击破伏朗托
敌方机体	新吉翁克 ×1、卡索姆（带袖）×2、卡萨 D（带袖）×4、渣古Ⅲ（带袖）×2、德莱森（带袖）×4、特拉杰（带袖）×6、杰钢（Echoes 规格）×7
敌方援军	（事件触发后）姆萨卡（带袖）×2、兹沙（带袖）×6、基钢（带袖）×2、杰尔古格（带袖）×2、利盖鲁古（带袖）×1、修茨鲁姆·卡尔斯 ×1、量产型巴乌（带袖）×5；（挑战达成后）飈狼指挥官机（带袖）×1、飈狼（带袖）×2
可捕获机体	飈狼（带袖）

要点：新吉翁克可谓是非常强力的 BOSS，尤其是远距离攻击几乎到了可以秒杀我方等级较低的一般 MS 的程度，推荐采用密集阵型和团队攻击等方式将其一举击破。事件触发后要在 5 回合内全灭敌军事时间还是比较紧的，尽量将两支部队都派上比较好。另外注意完成任务 188：巴纳吉和利迪在与伏朗托交战后，由巴纳吉击破伏朗托。

最终关 世界沉眠之日

胜利条件	敌军全灭
失败条件	！表示机体被击破
事件触发	击破大茧
挑战条件	5 回合内击破 12 个小茧后再击破大茧
敌方机体	大茧 ×1、子茧 ×6
敌方援军	（挑战达成时）G-self

要点：本关需要完成其他所有关卡才能进入，同时只能出击一支部队，击破子茧后，茧中的机体会出现，击破该机体后，又会出现新的子茧，如此循环，最后都会出现 MA 级别的机体。另外，大茧每回合都会使用射程很广的地图兵器，我方需要分散行动，而击破大茧后会再度出现一个小一些的茧，同时继续刷新子茧，如此重复 3 次后，最后黑历史 TURN A 钢弹出现，黑历史 TURN A 钢弹出现后子茧不再刷新，将子茧与其中的机体全部击破后过关。过关后黑历史 TURN A 钢弹登录生产列表并且自动获得一台。如果达成挑战并击破了 Unknown 敌机的话，还可以获得 G-self 和驾驶员贝鲁利。有了强力机体后本关可以说是最好的练级场所，几个和等级有关的奖杯都可以依靠本关刷出来。

奖杯攻略

白金综述

奖杯总数	42	铜杯	25	银杯	13	金杯	3	白金	1

本作奖杯总体难度不大，只不过贯彻了一个“刷”字，所以还是需要花费一定时间，建议先用 Normal 难度通关一遍拿到黑历史 TURN A 钢弹等各种强力机体之后再慢慢进行补完图鉴和任务。

白金所需时间	80 ~ 100 小时
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	有
奖杯 BUG 或事故	无
硬件需要	无

宇宙世纪百年的祈祷（白金）

取得条件：获得所有奖杯

逃离（铜杯）

取得条件：完成了「机动战士钢弹（钢弹）」

战士们的罪业
取得条件：完成了「机动战士钢弹（钢弹）MS IGLOO」

最后手段
取得条件：完成了「机动战士钢弹（钢弹）第08MS小队」

TO BE CONTINUED…
取得条件：完成了「机动战士钢弹（钢弹）CROSS DEMENSION 0079」

苍蓝传说
取得条件：完成了「机动战士钢弹（钢弹）外传 THE BLUE DESTINY」

结束战争的广播
取得条件：完成了「机动战士钢弹（钢弹）外传 在殖民地坠落之地」

挣扎前进者
取得条件：完成了「ZEONIC FRONT 机动战士钢弹（钢弹）0079」

战争终结
取得条件：完成了「机动战士钢弹（钢弹）战记 Lost War Chronicles」

和平协定
取得条件：完成了「机动战士钢弹（钢弹）宇宙、闪光的尽头…」

铁青之马的末路
取得条件：完成了「机动战士钢弹（钢弹）外传 MISSING LINK」

小小战争的终结
取得条件：完成了「机动战士钢弹（钢弹）0080 口袋中的战争」

泪如雨下
取得条件：完成了「机动战士钢弹（钢弹）外传 BATTLEFIELD RECORD U.C.0081」

浊流
取得条件：完成了「机动战士钢弹（钢弹）0083 STARDUST MEMORY」

应该回去的地方
取得条件：完成了「机动战士Z钢弹（钢弹）A New Translation」

启程
取得条件：完成了「机动战士ZZ钢弹（钢弹）」

跨越无尽的宇宙
取得条件：完成了「机动战士钢弹（钢弹）马沙之反击（逆袭的夏亚）」

可能性的地平线
取得条件：完成了「机动战士钢弹（钢弹）UC」

Remains
取得条件：完成了所有系列作品

Eternal Cradle
取得条件：完成了所有关卡

历史见证者
取得条件：首次达成了任务

进化的入口
取得条件：达成了25%以上的任务

时代的变革
取得条件：达成了50%以上的任务

人类的革新
取得条件：达成了75%以上的任务

在可能性中动摇的未来
取得条件：达成所有任务
奖杯说明：应该算是整个游戏最花时间的奖杯吧，任务的完成率和机体、战舰图鉴等也是息息相关的，同时随着攻略关卡以及机体和人物登录列表变多，任务完成率自然也会逐渐提升，全部任务可以参看前面的任务列表。关于其中涉及到的几个难度奖杯，只需要在全部通关一遍之后直接刷最后一关练级即可，Hard难度和Extra难度通关某部作品的任务可以直接选择0080等流程很短NPC剧情战难度较低的作品。而最后一个挑战就是Hell难度通UC了，不过之前刷的够多的话应该也没有什么问题。

吉翁尼克（Zeonic）公司
取得条件：首次进行了开发

兹马德（Zimmad）公司
取得条件：首次进行了设计

亚纳海姆（阿纳海姆）公司
取得条件：首次进行了交换

震动吧宇宙、相逢吧生命
取得条件：将新招募的角色登录至招募列表

越过光芒之巅
取得条件：首次建立了个人角色

射入战场的光明
取得条件：将新建选择性零件登录至生产列表

翱翔天际的激情
取得条件：在一次战斗中给予敌方1机100000点以上损伤

月光之梦、宇宙之魂
取得条件：使1架MS/MA等级达到75级以上
奖杯说明：建议先通关，直接使用通关后送的黑历史TURN A钢弹打最后一关即可，提升了一定实力后可以继续打Hard或是更高难度以赚取更多经验，战舰客座上要配合放上高魅力角色辅助练级。

大炮巨舰主义
取得条件：使一架战舰等级达到35级以上
奖杯说明：同上。

名为可能性之神
取得条件：使1名招募角色等级达到75级以上
奖杯说明：同上。

吉翁（自护）十字勋章
取得条件：累积击坠数达到3000架以上

AE大户
取得条件：累积使用了1000000 CAPITAL以上

M.S.ERA
取得条件：将所有MS/MA单位登录至生产列表上
奖杯说明：中文版翻译错误，实际上只需要在游戏中见过该机体将其登录到图鉴即可，本作在图鉴中可以比较方便的查到还缺哪些，慢慢补。

一片汪洋的海面
取得条件：将所有战舰都登录至生产列表上
奖杯说明：中文版翻译错误，实际上只需要在游戏中见过该战舰将其登录到图鉴即可，战舰主要靠完成任务和关卡中GET，并不难收齐。

活在宇宙世纪的人们
取得条件：将所有招募角色都登录至招募列表上

毕斯特财团
取得条件：将所有选择性零件都登录至生产列表上

UNIVERSAL CENTURY
取得条件：资料登录率达到100%

掌机游戏图鉴



2016年11月~2017年2月

本辑《掌机王PLUS》将为各位读者介绍2016年11月~2017年2月发售的掌机游戏。图鉴按照零售版的发售时间排序，信息栏内容以最早上市的版本为准。绿色框内的为3DS游戏介绍，蓝色框内的为PSV游戏介绍，橙色框内的为跨平台游戏介绍。已推出或即将推出官方中文版的游戏，则会以特殊的图章标出，方便玩家们查阅。

信息栏上列从左到右依次为：发行厂商、游戏类型、发售时间、游戏人数；下列从左到右依次为：对应周边情况、游戏售价、推荐玩家年龄。图鉴不再设置“推荐度”，而是对画面、音乐、系统、耐玩度4个方面进行打分，仅供参考。

菲莉丝的工作室 不可思议之旅的炼金术士

官方中文 PSV

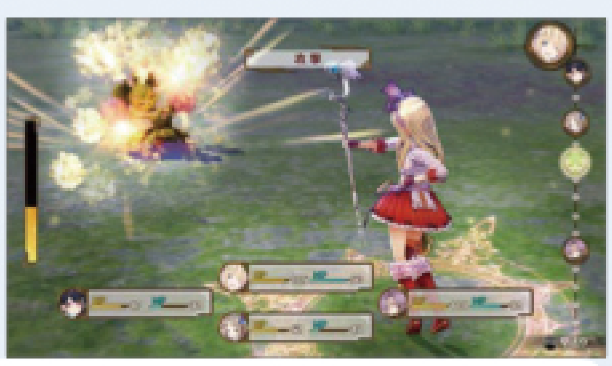
フィリスのアトリエ ～不思议な旅の炼金术士～

Koei Tecmo	角色扮演	2016年11月2日	1人
对应PSV TV/交叉存档		6264日元	12岁以上



“《工作室》系列”的最新作，和前作共享一个世界观。主角菲莉丝出生于封闭的小镇，从没见识过外面的世界，在因缘巧合之下邂逅了炼金术，从此开启了她的不可思议之旅。本作最大的特色就是近似开放世界的采集地图，玩家可以在相连的地图下自由搜集素材，调合系统加入炼金触媒、奖励连线等新要素，让拼图调合更有趣味性。战斗回归速度决定行动顺序的设定，连锁突击则具备一定的战略性。系列粉丝熟悉的苏菲、普拉芙妲等老角色也会逐一登场，与菲莉丝一同展开新的冒险。





画面 ■■■□□　系统 ■■■■□
音乐 ■■■■■　耐玩度 ■■■■■

Fate/新世界

官方中文 PSV

Fate/EXTELLA

Marvelous	动作	2016年11月10日	1人
对应PSV TV/交叉存档		7538日元	15岁以上



本作是“《FATE》系列”的衍生作品，类型为“无双式”的ACT。世界观继承自“《Extra》系列”，在圣杯战争中取得胜利的尼禄与御主岸波白野来到灵子虚构世界“SE.RA.PH”，与敌人玉藻前和另一名岸波白野再次展开新的战争。玩家可以操控16名英灵横扫战场，每个英灵都有独特的战斗动作，弱攻击与强攻击的简单组合便能使出各种连招，华丽的宝具动画更是能展现英灵的英姿。故事剧情由奈须蘑菇和樱井光撰写，主线多达四个大章，除3名主要英灵之外的角色也有支线章节。





画面 ■■■□□　系统 ■■■□□
音乐 ■■■■□　耐玩度 ■■■□□

莉露莉露妖精莉露 闪亮的初次妖精魔法 3DS

リルリルフェアリル キラキラ☆はじめてのフェアリルマジック♪

Furyu	其他	2016年11月10日	1人
无对应周边	5378日元	全年龄	



本作改编自女性向动画《莉露莉露妖精莉露 妖精之门》，故事舞台设定在由妖精之种诞生的妖精莉露共同生活着的神奇世界。玩家可以创造属于自己的妖精莉露，为她换上各种可爱洋装，又或者装饰自己的房间，体验一把被妖精莉露包围所带来的欢乐。本作收录了各种简单有趣的迷你游戏，玩家可以通过游玩这些游戏获得点数，购买各种家具布置房间。除此之外，原作中作为青梅竹马的角色们也会登场，使玩家能更好地代入到《妖精之门》的世界中去。





画面 ■■□□□ 系统 ■■□□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■□□□

美妙旋律 苏醒 女神的礼服设计 3DS

プリパラ めざめよ！女神のドレスデザイン

T-ARTS	音乐	2016年11月10日	1人
无对应周边	5292日元	全年龄	



本作以时下在女孩子中流行的“偶像”和“装扮”为主题，玩家可以用各种部件创造自己的角色，并和啦啦等游戏中的角色一起体验光彩四射的舞台表演。游戏中收录的服装图纸一共有48种，玩家通过改变各个部位来进行设计，部位包括上衣、鞋、发饰等，并且本作还追加了翅膀和尾巴等新部件，令组合达到了1亿种以上。做好的服装可以给角色穿上进行表演模式，和一般的音乐游戏一样，把握好时机按下按键来令表演成功。另外制作好的服装和角色都可以在街机版上使用。





画面 ■■■□□ 系统 ■■□□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■□□□

齐木楠雄的灾难 史上最大的灾难 3DS

斉木楠雄のΨ難 史上Ψ大のΨ難！？

BNEI	动作	2016年11月10日	1～4人
对应分享游戏	6156日元	12岁以上	



本作为改编自人气动漫作品《齐木楠雄的灾难》的同名粉丝向游戏，是一款通过各式各样的超能力来规避灾难的超能力ACT。某一天，主人公齐木楠雄身上的“超能力控制装置”被偷换成假货，导致楠雄十分容易积累压力。与此同时，不怀好意的哥哥还操纵各个人物与机械袭向楠雄，如果压力过高导致楠雄失控，甚至有可能使地球爆炸……玩家可在原作独特的世界观中尽情游戏，体验游戏独创的新剧情。而收录的超能力则有透视、心灵感应、透明化等等，还可以通过X发研究所做进一步强化。





画面 ■■□□□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■□□

闪亮亮护士物语 小儿科总是吵吵闹闹 3DS

ピカピカナース物语 小儿科はいつも大騒ぎ

Nippon Columbia	模拟	2016年11月10日	1人
无对应周边	5184日元	全年龄	



游戏主角作为新人护士被分配到综合医院小儿科，日常除了需要进行配药、打针和为手脚不便的患者按摩等工作外，照顾入院的儿童患者也是非常重要的一环。由于儿童患者不像成人一样老实，所以小儿科总是吵吵闹闹，每天都会上演各种戏剧性的事件。作为一款女孩子向游戏，当然少不了装扮要素，周末等闲暇时间主人公可以外出买衣服和做头发，从515种服饰和115种发型中选择合适的来为自己打扮，然后和中意的男性角色去电影院或海滩进行约会，来治愈被儿童患者“摧残”的身心。





画面 ■□□□□ 系统 ■■□□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■□□□

战斗陀螺 Burst（3DS）

ベイブレードバースト

Furyu	角色扮演	2016年11月10日	1～2人
对应邂逅通信		6242日元	全年龄



本作是同名动画的改编作品，玩家要扮演原创主人公，使用自己的陀螺挑战各大高手，最终站在陀螺比赛的最顶点。游戏收录了许多动画中的角色，他们都会在比赛中登场。玩家在剧情之外，可以前往商店购买其他陀螺配件，提高陀螺的性能。战斗分3回合，先得到3分的人胜出。战胜对手的关键在于陀螺出手的步骤，让光标成功停留在读条红色的位置即可全力射出，之后进入自动战斗演出，陀螺先停下来的一方判负。当然，在战斗中还可以自主使用指令，改变陀螺的战斗方式巧胜。





画面	●●●○○	系统	●●●●○
音乐	●●●○○	耐玩度	●●●○○

薄樱鬼 游戏录 队士们的大宴会（PSV）

薄櫻鬼 遊戯録 隊士達の大宴会

Idea Factory	文字冒险	2016年11月17日	1人
对应PSV TV		6480日元	12岁以上



著名乙女游戏“《薄樱鬼》系列”的又一张资料篇合集版，本作收录了过去所推出的两张“游戏录”，还以追加要素的方式新增了与《真改》有关的资料篇。三大剧本分别为直接衍生自本传的“游戏录”、以夏日祭典为中心的“祭囃子与队士们”以及本作新增的《真改》外传“队士们的大宴会”。除了多达十二人的攻略对象外，游戏还提供了全新的剧情以及小游戏。新增小游戏有三消型与音乐节奏型两种，音乐小游戏采用的曲目均为系列经典乐曲。完成小游戏还能解锁附送语音等要素。





画面	●●●●○	系统	●●●○○
音乐	●●●○○	耐玩度	●●●○○

花 秋篇（PSV）

FLOWERS 秋篇

Prototype	文字冒险	2016年11月17日	1人
对应PSV TV		4300日元	12岁以上



百合向推理系AVG“《花》系列”的第三作，描绘了在宿舍制女校就读的少女们的友情、成长以及恋爱的故事。相较前两作春与夏，本作更侧重于刻画“恋爱”这个主题，故事也更加逼近学园之谜的全貌。在匂坂真由理失踪之后，经过一番成长的白羽苏芳已经决意要寻找恋人的踪迹，本作主人公八代让叶在观察为真相而奔波的苏芳的同时，自身所抱持的秘密也逐渐明朗。为解决一系列不可思议事件的推理部分依然健在，玩家需要根据剧情里给出的提示选择正确的选项，从而揭开事件的真相。





画面	●●●●○	系统	●●●○○
音乐	●●●●○	耐玩度	●●●○○

精灵宝可梦 太阳/月亮（3DS）

官方中文

ポケットモンスター サン・ムーン

Nintendo	角色扮演	2016年11月18日	1～4人
无对应周边		5378日元	全年龄



《精灵宝可梦》进入第七世代的首款作品，分为两个版本发售。除了神兽不同外，各版本中出现的宝可梦、图鉴中的宝可梦描述以及部分剧情也有所不同。和以往作品相比，本作最大的改变就是取消了道馆挑战，改为了诸岛巡礼，主角游历各地学习当地风俗并接受岛屿之王与队长们的考验。游戏使用专用的阿罗拉图鉴，新宝可梦有81种，部分旧的宝可梦还有了全新的阿罗拉形态，外形和属性都有所变化。新要素“宝可清爽乐”增添了玩家与宝可梦之间的交流，“Z招式”的娱乐性和实用性并存。





画面	●●●●○	系统	●●●●●
音乐	●●●●●	耐玩度	●●●●●

官方中文

SD高达G世代 创世

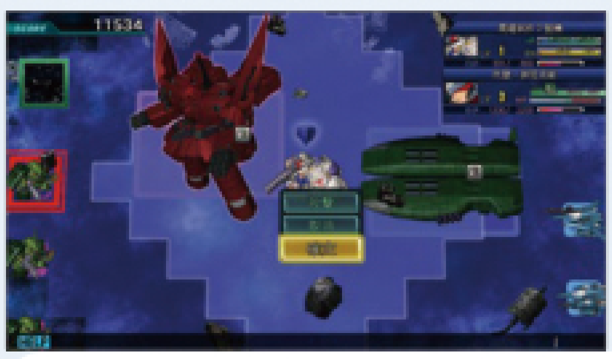
PSV

SD GUNDAM G Generation Genesis

BNEI	策略	2016年11月22日	1人
对应PSV TV	8208日元	全年龄	



本作是系列时隔4年的最新作，系统沿袭了前作，画面上有质的飞跃。不过与以往不同的是，本作去掉了乱入的Break系统，而且只收录了UC年代至0096的所有《高达》作品，DLC追加机体除了来自《机动战士高达 铁血的奥尔芬斯》的巴巴托斯外，其他的机体也出自UC纪元。玩家依旧可以自由生产、开发机体，另外本作新加入了GET系统，能让玩家在早期就获得强力的主角专用机，让队伍更强大。战舰新增了“团队攻击”系统，能够一举攻击多个敌人，攻关和练级变得更为方便。





画面 ■■■■■　系统 ■■■■□

音乐 ■■■■□　耐玩度 ■■■■■

星座男友 春日恋语

PSV

Starry ☆ Sky ~ Spring Stories ~

Asgard	文字冒险	2016年11月23日	1人
对应PSV TV	6264日元	15岁以上	



《星座男友 春季篇》是2009年发售的女性向文字AVG，之后还推出了后日谈形式的《After Spring》。本作不仅一口气收录这两部作品，还追加了由知名声优绿川光演唱的全新OP动画。故事以专门学习天文知识的星月学园为舞台，作为惟一一名女学生的主角身边环绕着两位朝夕相处的青梅竹马，然而就在一年级即将走完时，她儿时的另一名青梅竹马也转学而来，并使他们的关系渐渐发生了变化……游戏的可攻略角色都有着对应星座的明显特征，豪华的CV阵容也是本作的一大亮点。





画面 ■■■□□　系统 ■■□□□

音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■□□

官方中文

战国无双 真田丸

PSV

战国无双 ~真田丸~

Koei Tecmo	动作	2016年11月23日	1人
对应PSV TV/交叉存档	7344日元	12岁以上	



“《战国无双》系列”与同年热播的大河剧《真田丸》紧密合作，推出了这款以真田家为视角、展现真田幸村壮阔一生的作品。主要角色真田昌幸、信之、幸村都有不同年龄段的造型，此外还增加了茶茶和佐助两名新人。系统方面强化城下町的概念，展现武将之间的交流；探索地图时可以收集各种素材，用于送礼、制作道具等；以数场战斗构成的长期合战引入时间的概念，战场有昼夜之分；消耗积蓄的“六文钱”槽，可以在战斗中发动“次之一手”，让战局向我方有利的方向倾斜。





画面 ■■■■□　系统 ■■■■□

音乐 ■■■■□　耐玩度 ■■■■□

id重生会议

PSV

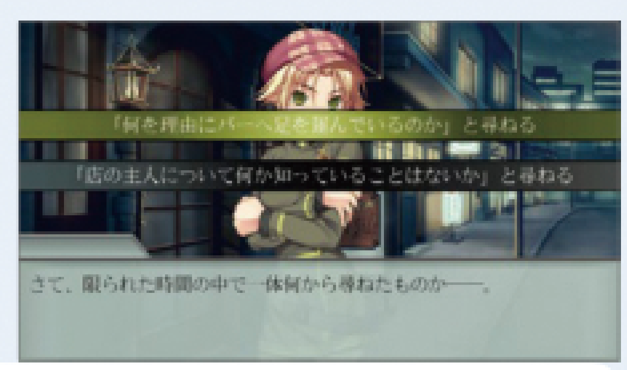
id [イド] - Rebirth Session -

Entergram	文字冒险	2016年11月24日	1人
对应PSV TV	4980日元	17岁以上	



本作是以主人公长谷川士郎的主观视点展开的侦探推理型文字冒险游戏。12名男女集合在绝海的无人孤岛上，展开神秘的集会，然而在这期间却发生了离奇的连续杀人事件。为了生存下去，主人公必须解开这个谜题。本作除了通常文字冒险游戏中的故事叙述部分外，还收录了侦探部分，玩家可以利用指令调查各个场景，收集事件相关的情报，获得关键道具来推进故事的发展。PSV版还在原作的基础上增加了第6名女主人公莉莉娅，追加了全新的事件CG和剧情。





画面 ■■□□□　系统 ■■■□□

音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■□□

RPG制造 祭典

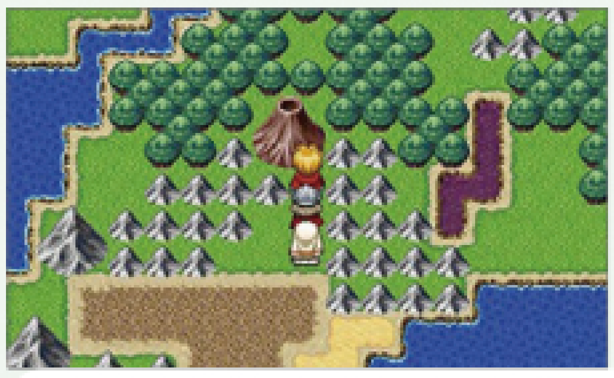
3DS

RPGツクールフェス

角川Games	其他	2016年11月24日	1人
无对应周边		5724日元	全年龄



供玩家们自由作成角色扮演游戏的“《RPG制造》系列”一向以丰富的素材和简单易上手的制作系统著称，《祭典》也延续了这一优良传统。本作允许玩家制作多张世界地图，以展现壮阔的剧情；敌我角色、武器道具等都有丰富的项目和数据可供设定；大量的图案素材和丰富的表情，能让玩家做出更生动的事件演出。制作完成的游戏成品可保存在3DS的SD卡中，还能通过网络与其他玩家分享。只要在e商店下载免费的《玩家版》即可游玩这些作品，无需持有《祭典》本体，非常厚道。





画面 ●●●○○　系统 ●●●●○
音乐 ●●●○○　耐玩度 ●●●●●

代号觉醒 祝福的未来

PSV

Code：Realize ～祝福の未来～

Idea Factory	文字冒险	2016年11月24日	1人
对应PSV TV		6264日元	15岁以上



本作是2014年发售的《代号觉醒 创世的公主》的资料片，以蒸汽时代的伦敦为舞台，世界观融合了科学与幻想，讲述跨越了残酷命运的“猛毒少女”与深爱着她的绅士们的后日谈故事。与整体氛围严肃认真的原作不同，本作着重于发糖，女主角自不必说，玩家能亲自让全部5名可攻略角色都获得幸福，观看甜蜜的剧情和CG。此外，原作中没有叙述的某事件也会作为焦点内容之一追加到本作中，同时还会追加2名全新的可攻略角色以及相关剧本，容量上丝毫不输给原作。





画面 ●●●●○　系统 ●●○○○
音乐 ●●●○○　耐玩度 ●●○○○

公主守财奴

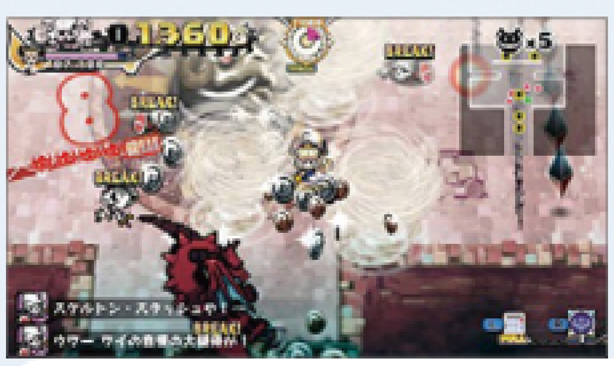
PSV

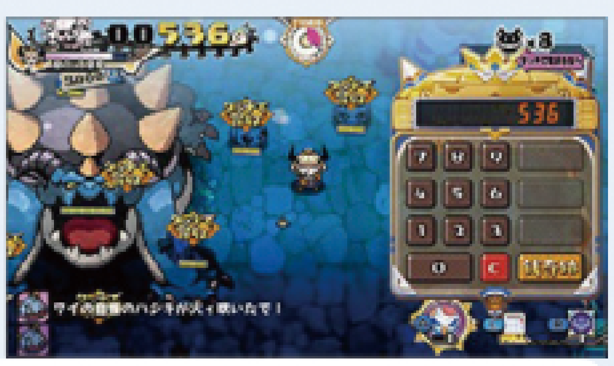
プリンセスは金の亡者

日本一	动作角色扮演	2016年11月24日	1人
对应PSV TV		5143日元	17岁以上



一款以“用金钱的力量解决一切”为主题的A·RPG，画面以复古的点阵图为主，看起来简单却具备了相当的难度。游戏中，玩家要扮演因借款而失去了国家与家人的公主殿下，在金钱至上的资本主义世界中展开复仇大计。只需击败敌人即可赚取金钱，再使用触屏计算器付出相应的代价，就能发动回复与必杀等技能，甚至可以直接收买敌人与陷阱，扭转战局。被收买的敌人与陷阱会成为国民，用于解锁武具或提高公主的能力。每个关卡都有很有难度，考验玩家的游戏技巧以及战略观。





画面 ●●●○○　系统 ●●●●○
音乐 ●●●○○　耐玩度 ●●●●○

旅行之星

PSV

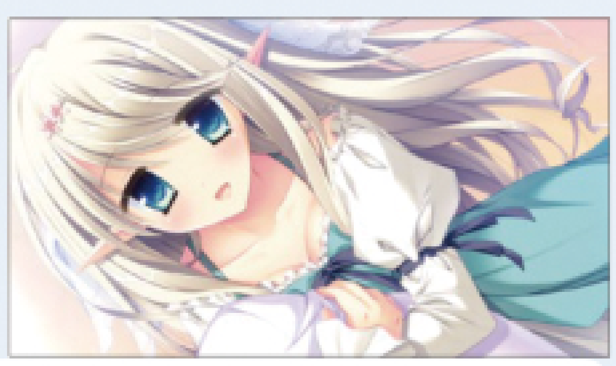
トラベリングスターズ

Piacci	文字冒险	2016年11月24日	1人
对应PSV TV		6264日元	17岁以上



本作是曾制作过《纯爱任务》等众多纯爱Galgame的厂商Hooksoft的15周年纪念作品。故事的舞台设立在一个交织着现代与幻想元素的架空世界，人类与许多奇异种族和谐相处，比如治愈人心的高等精灵、外表冷酷的吸血鬼、纯洁无垢的天使等。游戏追求在角色交流中刻画出女孩们的细致情感，随着故事的推进，女孩们渐渐对玩家敞开心扉正是本作的乐趣所在。除了独特的世界观外，6名女主角、6名女配角的阵容也颇为豪华。PSV版还追加了新剧本、新CG以及利用背触板的闹钟模式。





画面 ●●●○○　系统 ●●○○○
音乐 ●●○○○　耐玩度 ●●●○○

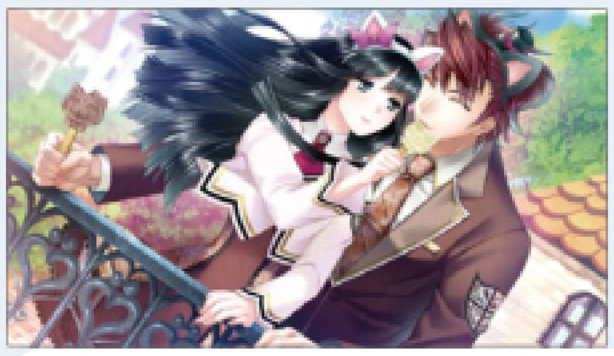
鸟笼婚姻 初恋之翼 PSV

鸟笼のマリア－ジユ ～初恋の翼～

HuneX	文字冒险	2016年11月24日	1人
对应PSV TV		6372日元	15岁以上



由PC游戏移植而来的女性向作品。因为父亲的意外身亡，女主人公藤井佳奈子失去了日常的生活。在她彷徨无助之际，父亲的友人对她伸出援手，拯救了破产的公司，代替佳奈子返还了借款，不过交换条件则是要她嫁给自己的两个儿子之一。当然与精英少爷的婚姻并非麻雀飞上枝头变凤凰那么单纯，佳奈子开始了对父亲死亡真相的调查。PSV版将原作中高人气的男性角色樱川睦升级为可攻略角色，同时也追加了全新的剧情。不过本作的剧情发展有些残酷，想尝试的玩家需要三思。





画面 ●●●○○ 系统 ●●○○○

音乐 ●●●○○ 耐玩度 ●●○○○

偶像活动全明星 我的特别自我展示 3DS

アイカツスターズ！ My スペシャルアピ－ル

BNEI	音乐	2016年11月24日	1人
无对应周边		5152日元	全年龄



在女性玩家中有着很高人气的《偶像活动全明星》的3DS版新作，玩家可以自由创作一名主角作为偶像养成机构四星学园的1年级学生，和原作的角色们一起以最闪耀偶像为目标而努力。在作为主要内容的故事部分中，故事会以玩家所选的组不同而发生变化，要根据自己理想的偶像来选择发展的方向。舞台表演部分为系列玩家熟悉的音乐游戏，需根据画面提示按下按键让表演成功，收录了包括动画的OP和ED在内的共11首歌。表演的服装可以由自己创作，并且还能传输到街机版中使用。





画面 ●●●○○ 系统 ●●○○○

音乐 ●●●○○ 耐玩度 ●●●○○

日本铁路旅行 会津铁路篇 3DS

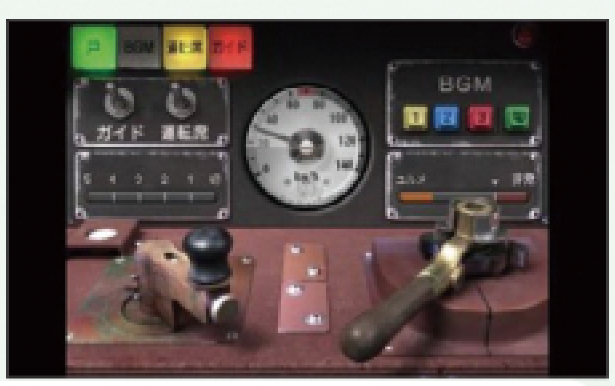
鉄道にっぽん！路线たび 会津鉄道編

Sonic Powered	模拟	2016年11月24日	1人
无对应周边		6264日元	全年龄



本作是“《日本铁路旅行》系列”的第八部作品，以遍布日本红叶福岛县铁路“会津铁路”为主题，玩家可以模拟驾驶列车从西若松站到会津高原尾瀬口站，畅享全长57.4km的路线的风景。列车前行的画面均为真实拍摄画面，会津铁路沿线所能欣赏到的景象全部收录。游戏内共有区间行走、快速行走、观光行走和自由行走4种模式，其中观光行走模式是本作新增的模式，玩家在该模式下要驾驶“会津浪漫号”列车，根据观光客的观景要求驾驶列车，十分考验驾驶技术。





画面 ●●●○○ 系统 ●●●●○

音乐 ●●○○○ 耐玩度 ●●○○○

少女理论及其周边 一路顺风 PSV

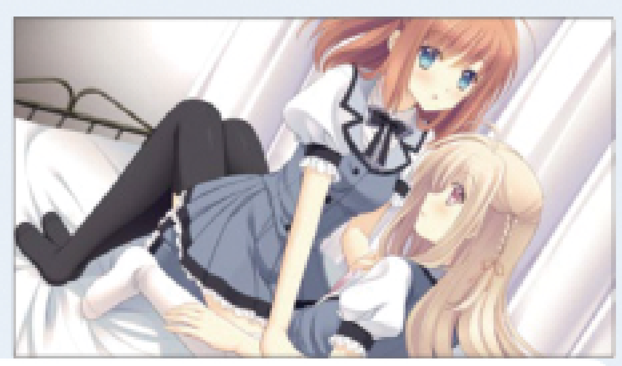
乙女理论とその周辺 -Bon Voyage-

HuneX	文字冒险	2016年11月24日	1人
对应PSV TV		6372日元	17岁以上



本作为著名伪娘类文字AVG《近月少女的礼仪》的外传类续作，以前作的Bad End之一发展开来：主人公大藏游星为了在时装设计界一展拳脚，不惜女装进入日本著名的院校。然而Bad End就是因为事情败露之后遭到退学，本作中他在妹妹的提议下，化妆为妹妹的女仆小仓朝日，一起奔赴巴黎的本校区，展开全新的生活。本作中有前作高人气角色登场，PSV版加入了全新故事剧情，主人公收录语音（CV：中村绘里子），并且收录了前作的后日谈故事（需要机器里有前作的存档）。





画面 ●●●●○ 系统 ●●○○○

音乐 ●●●●○ 耐玩度 ●●●○○

A列车行进 3D NEO
3DS

A列車で行こう3D NEO

Studio Artdink	模拟	2016年12月1日	1人
无对应周边	4860日元	全年龄	



本作是2014年发售的《A列车行进3D》的强化版，是一款模拟城市建设类游戏。建设城市的关键是交通，玩家首先需要在城市内铺设铁路，然后沿着铁路的轨迹建设工厂、写字楼、住宅区、银行等建筑，再将这些设施生产的资源投入到新的建设当中，最终让城市的发展效率提高，逐渐变得壮大。玩家在游戏内要处理的事情非常多，比如安排列车的行进时间、购买建造物资、处理建设预算等等。除了建筑外，还能自由选择交通工具，性能良好的交通工具往往能让城市发展速度进一步提升。




画面 ●●○○○　系统 ●●●○○
音乐 ●●●○○　耐玩度 ●●●●○

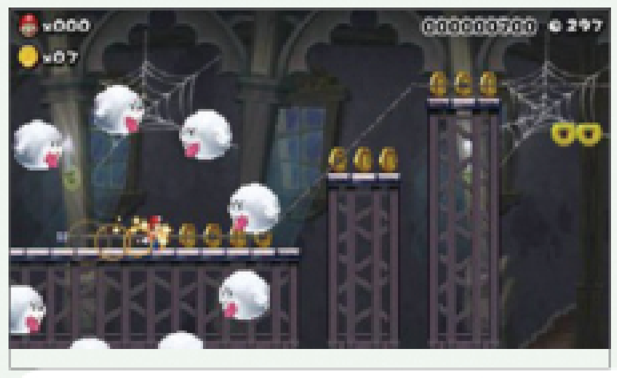
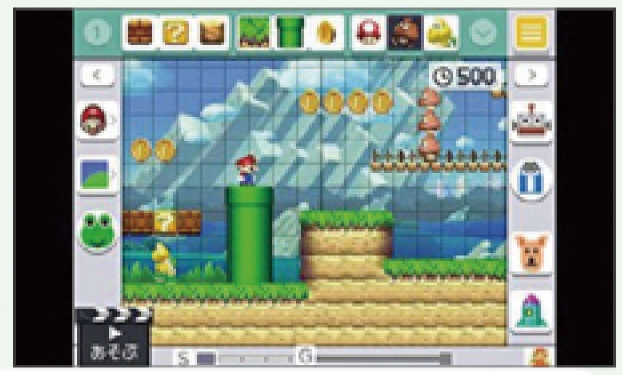
超级马里奥制造
3DS

スーパーマリオメーカー

Nintendo	其他	2016年12月1日	1人
对应邂逅通信	5076日元	全年龄	



Wii U平台大受好评的《马里奥制造》也移植到了掌机平台，不但可以当做集合系列之大成的平台ACT游玩，更大的乐趣在于自由创造关卡。3DS版在创作方面的功能与家用机版完全一致，利用触控笔拖动素材就能快速地做出独创的关卡，本作还贴心地追加了上手教程。“超级马里奥挑战”模式收录了官方制作的100个关卡，同时还精选了Wii U版中玩家的投稿作品。不过本作并不能通过网络上传或下载关卡，只能通过邂逅通信以及本地通信的方式进行交换，算是一大遗憾。

画面 ●●●●○　系统 ●●●●○
音乐 ●●●●○　耐玩度 ●●●●●

全假面骑士 骑士革命
3DS

オール仮面ライダー ライダーレボリューション

BNEI	动作	2016年12月1日	1人
无对应周边	6156日元	全年龄	



本作是PSP和NDS上的“《全假面骑士》系列”续作，是一款横版地图探索类ACT。参战阵容在前作的基础上追加了《假面骑士Fourze》之后的几部作品，还有正在热播的《假面骑士EX-AID》，可操作的骑士多达70名以上。关卡中可以选择两名骑士组队，两名角色可以自由切换出击，BOSS战时则是两人共同对抗强敌。关卡里还有许多障碍物和机关，只有运用骑士们各自的能力才能顺利通过。除了平常的关卡外，还有各种各样的“骑士任务”在等着玩家，完成这些任务就能得到丰厚的奖励。




画面 ●●●○○　系统 ●●●○○
音乐 ●●●●○　耐玩度 ●●●○○

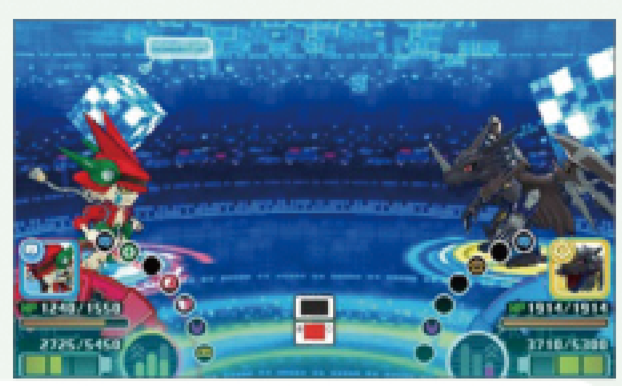
数码宝贝宇宙 应用怪兽
3DS

デジモンユニバース アプリモンスターズ

BNEI	角色扮演	2016年12月1日	1～2人
无对应周边	6156日元	全年龄	



本作以2016年播放的同名动画为蓝本制作。主人公在偶然机遇下获得了一个名为应用驱动的装置，并和网络游戏中的应用兽——奥恩兽相遇。在奥恩兽的引导下，主人公参加了应用兽对战比赛，同时还利用应用兽帮助镇上的居民解决各种困难。对战以卡组的形式进行，玩家需要使用应用兽组成卡组和对手对决，战斗胜利后可以获得碎片，从而生成新的应用兽来完善自己的队伍。作为《数码宝贝》乐趣之一的进化和合体也同样存在，特定两只应用兽可以合体成更强力的形态。

画面 ●●●●○　系统 ●●●●○
音乐 ●●●●○　耐玩度 ●●●●○

Miitopia

3DS

Miitopia

Nintendo	模拟	2016年12月8日	1人
对应amiibo	5076日元	全年龄	



魔王突然降临，陆续夺走了居民的面容，诞生出的怪物则让这片乐土陷入了混乱。玩家的Mii形象作为主人公，拥有对抗怪物们的神之力，他也为了夺回Miitopia的和平而展开了冒险。游戏中设计了包括战士、魔法师、偶像等12种不同的职业，随着故事的推进还能进行转职。Mii之间的关系越好，战斗时越容易采取有利的行动，因此平时要多注意角色之间的交流，通过分配房间等方式提升好感度。

拥有3DS的玩家想必都非常熟悉Mii形象，而Miitopia正是一个Mii们安居乐业的乐园。某天大




画面	●●●○○	系统	●●●○○
音乐	●●●○○	耐玩度	●●●○○

懒蛋蛋 再来点儿吧

3DS

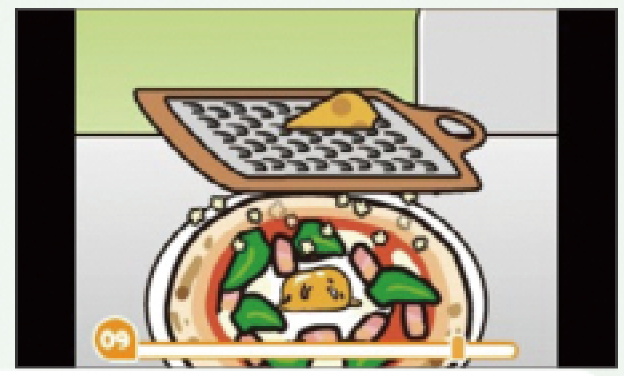
ぐでたま おかわりいかがっすか－

Imagineer	其他	2016年12月8日	1人
无对应周边	5184日元	全年龄	



天只会懒洋洋地躺在桌子上不务正业，因此玩家要做的就是帮它打理店铺。玩家主要负责制作各种蛋类料理，料理通过迷你游戏完成。实际操作非常简单，只需用触控笔进行点、划等操作就能进行，同时迷你游戏还包含隐藏要素，所以看起来简单，实际上非常让人上瘾。游戏中共有130种懒蛋蛋登场，并且包含本作原创的懒蛋蛋在内，全部懒蛋蛋都可以进行交流，听懒蛋蛋那魔性的台词。

以人气角色懒蛋蛋为主题的作品，这次它开了一家餐厅，并担任餐厅的老板。由于懒蛋蛋成

画面	●●○○○	系统	●●○○○
音乐	●●●○○	耐玩度	●●●○○

噗哟噗哟编年史

3DS

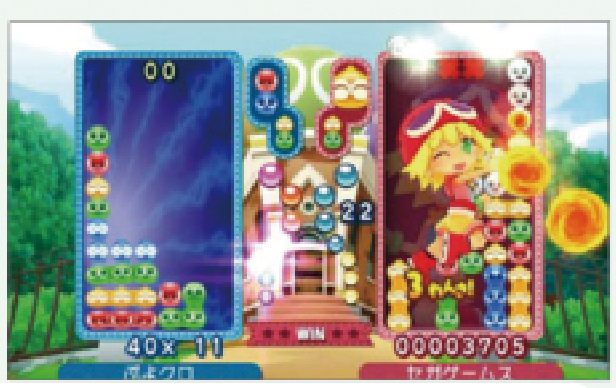
ぷよぷよクロニクル

SEGA	益智	2016年12月8日	1～4人
对应分享游戏	5929日元	全年龄	



为了回到原来的世界而展开壮阔的冒险。作品中的世界以3D模型展现，阿露露的冒险采用RPG风格，不过与敌人的战斗依然是采用噗哟噗哟方块对决。本作引入了全新的“技能战斗”规则，另外也收录了其他17种高人气对战规则，部分规则对应线上联机对战。本作支持分享游戏与局域网对战（面联），对战流畅度超越以往的作品，让对战节奏变得更加爽快，相当值得推荐给系列粉丝。

本作为“《噗哟噗哟》系列”25周年纪念作品。主人公阿露露忽然被吸入绘本中的世界，

画面	●●○○○	系统	●●●●●
音乐	●●●●○	耐玩度	●●●●●

热血大合集 FC 篇

3DS

くにおくん热血コンプリート ファミコン编

Arc System Works	动作	2016年12月8日	1～4人
对应分享游戏	4800日元	全年龄	



硬派》、《热血躲避球》、《热血物语》、《热血足球》、《热血进行曲》、《热血时代剧》、《热血冰球》、《热血新纪录》、《热血格斗传说》、《热血足球联盟》和《热血街头篮球》共11部经典作品。本系列一向以爽快的动作、夸张的表情以及异想天开的规则著称，即使是体育竞技主题的作品，一样能当成ACT打得不可开交。本合集还对所有作品都设置了任务，只要完成就能解锁鉴赏模式里的珍贵原画。

“《热血》系列”诞生30周年的纪念合集，收录了自1986年以来在FC平台发售的《热血




画面	●●○○○	系统	●●●○○
音乐	●●●●○	耐玩度	●●●●○

沙加 猩红恩典　PSV

サガ スカーレット グレイス

Square Enix	角色扮演	2016年12月15日	1人
对应PSV TV		7344日元	12岁以上



经典RPG“《沙加》系列”暌违多年推出的最新作，由系列生父河津秋敏、作曲家伊藤贤治以及人设画师小林智美等原班人马亲手打造，为玩家带来了一款充满“沙加”风味的游戏。本作剧本主要分为四大篇章，最终合流为一。游戏删除了迷宫，改而在大地图上直接进行冒险，剧情过场等内容也大幅简化。但难能可贵的是，自由度高、剧情复杂以及极具战术性的战斗系统都得以保留。行动点数、连击、阵型、逆技、五行等特殊要素让战斗系统具备极高的可研究性，要求玩家认真地对待每一场战斗。





画面	●●●○○	系统	●●●●●
音乐	●●●●○	耐玩度	●●●●●

实况力量职业棒球英雄　3DS

実況パワフルプロ野球 ヒーローズ

Konami	体育	2016年12月15日	1～2人
无对应周边		4860日元	全年龄



《实况棒球》首次登陆3DS平台，游戏的内容一如既往的扎实丰富。作为主内容的“英雄模式”中，为了追寻棒球的起源，主角来到力量诸岛并参加在这里举办的“传说棒球大会”，打赢比赛就能令对战的对手加入成为同伴。玩家可以用喜欢的角色组成队伍，成为同伴的选手通过比赛还能得到成长，让队伍的实力不断加强。除了主模式外，联赛模式和使用通信机能的对战模式等内容也是一个不少。另外本作还和“《超级马里奥》系列”联动，可以让角色穿上马里奥服装，从而投出“火焰球”。





画面	●●●●○	系统	●●●●○
音乐	●●●●○	耐玩度	●●●●○

妖怪手表3 寿喜烧　3DS

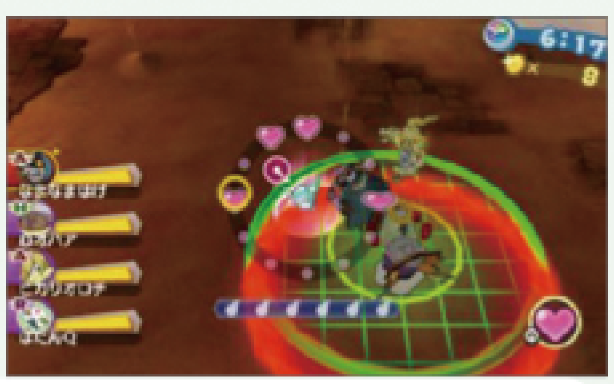
妖怪ウォッチ3 スキヤキ

Level-5	角色扮演	2016年12月15日	1～4人
对应邂逅通信/扩张右滑杆/NFC		5184日元	全年龄



本作是今年夏季发售的《妖怪手表3》的资料篇，《妖表3 寿司・天妇罗》也于同日进行了2.0版本的更新。更新追加了大量任务和新妖怪，动画的人气妖怪阎魔大王也有参战。2代资料篇的“破坏者”模式升级为“破坏者T”后也再度回归，支持最多4人联机同乐，让游戏的内容更加丰富有趣。另外，三个版本联动即可在“破坏者T”模式中挑战强力的神妖怪，打赢之后有几率和它们成为朋友。《寿喜烧》在剧情中可选择《寿司・天妇罗》的剧情作为分支，也有此版本的限定妖怪、任务和迷宫。





画面	●●●●○	系统	●●●●●
音乐	●●●●○	耐玩度	●●●●●

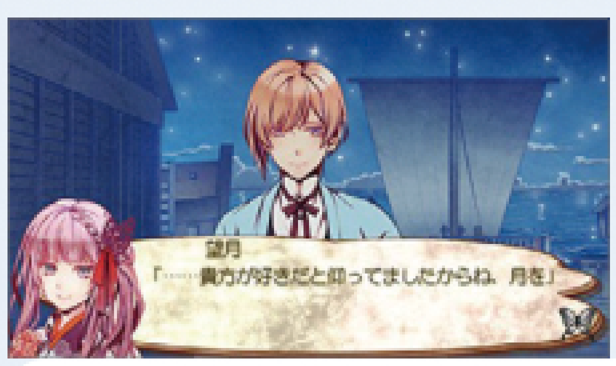
月影之锁 狂烂休止符　PSV

月影の鎖～狂乱モラトリアム～

Takuyo	文字冒险	2016年12月21日	1人
对应PSV TV		7344日元	15岁以上



本作是一款大正末期至昭和初期背景下的和风乙女游戏。故事延续前作，各角色与女主角之间的关系更加亲密，还新增2名可攻略角色。不仅只有甜蜜的恋爱故事，还描绘了因身分差异之类的障碍而引发悲剧的恋爱故事。本作继承了前作中受到好评的“好感度”和“依存度”系统，这两个系统会影响故事的最终结局。在“另一条路线”模式下，玩家可看到和前作不同展开的故事。而“花柳街路线”也是一条采用了IF设定的新路线，让玩家能够观赏以依存恋爱和悲剧为主题的恋爱故事。





画面	●●●●○	系统	●●●○○
音乐	●●●○○	耐玩度	●●●○○

DYNAMIC CHORD feat.Liar-S V版 PSV

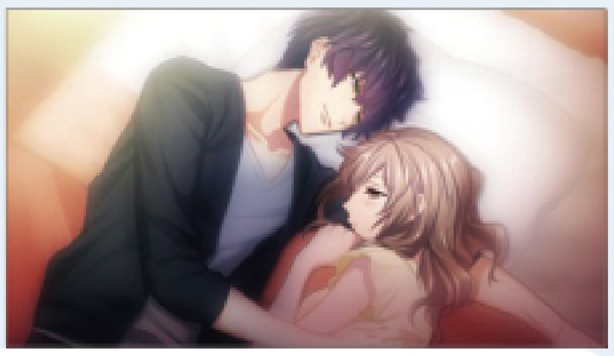
DYNAMIC CHORD feat.Liar-S V edition

Asgard	文字冒险	2016年12月22日	1人
对应PSV TV		6264日元	17岁以上



故事以音乐事务所兼唱片公司的“DYNAMIC CHORD”旗下的乐队为中心展开。女主角双海仁菜是一名大学生，由于双亲过于疼爱她，致使仁菜从没有正经地谈过恋爱，还是一名不谙世事的大小姐。某天仁菜被朋友邀请，初次拜访现场演奏音乐的店铺，在那里她着迷于桧山朔良的歌喉以及珠洲乃千哉所作的曲子。在令人振奋的演唱会结束后，仁菜的手机突然收到昔日友人结崎芹的短信——曾与摇滚乐队毫无关联的大小姐的恋爱故事就此展开。PSV版采用了全新的OP，也追加了新的故事内容。





画面 ■■■□□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■□□

Re:BIRTHDAY SONG 歌颂恋爱的死神 another record PSV

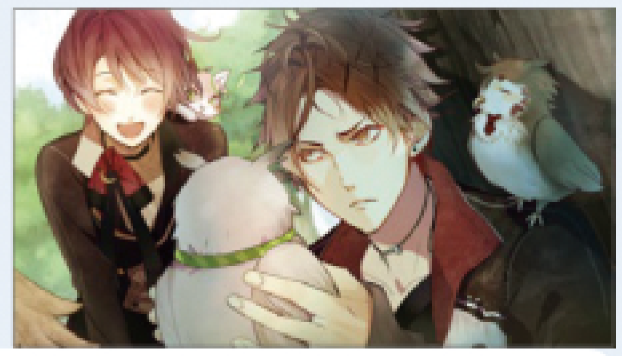
Re:BIRTHDAY SONG ～恋を唄う死神～ another record

Asgard	文字冒险	2016年12月22日	1人
对应PSV TV		7344日元	12岁以上



“《死神男友》系列”的第一作。对现世还有依恋却死去的女主角来到了死后世界，成为了一名死神候补生，在培育死神的学校里与搭档们一起以成为一个优秀的死神为目标。但是想成为死神必须要能顺利唱出“死神之歌”，做不到的话就会落榜。其他搭档都是参加补习的死神候补生，女主角到底能否顺利成为死神呢？相较原作，本作新增故事“死神后日谈”，讲述游戏本篇里选择了成为死神的女主角与其他攻略角色的后续故事，玩家可以欣赏身为恋人的两人之间的恋爱故事。





画面 ■■■■□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■□□

SEGA 3D复刻档案3 最终关卡 3DS

セガ3D复刻アーカイブス3 FINAL STAGE

SEGA	其他	2016年12月22日	1～2人
无对应周边		5389日元	15岁以上



“《SEGA 3D复刻档案》系列”的第3款作品，收录的内容包括《怒之铁拳Ⅱ》、《索尼克2》、《火枪英雄》、《超级摩托车》、《冲破火网Ⅱ》、《闪电出击Ⅲ》等9款经典游戏，涵盖平台动作、清版ACT、竞速、射击等众多类型。其中不少作品都支持双人协力游玩，或展开对战。复刻版设有不同的画面效果、音源效果供玩家挑选，支持随时存档、读档，还追加了一些全新的模式。如果玩家拥有前两作的卡带，还能与其联动，获得SG-1000版《冠军拳击》、《女孩花园》2款追加游戏。





画面 ■■□□□ 系统 ■■□□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■□□

阿松 阿松祭典 3DS

おそ松さん 松まつり!

BNEI	其他	2016年12月22日	1人
对应邂逅通信		5184日元	12岁以上



人气漫画《阿松》经动画化后，又被制作成游戏进军3DS平台。玩家可以选择一位喜欢的阿松来游玩打地鼠、雪球大战、赛马、钓鱼、三消等10种迷你游戏。提升阿松的好感度后可获得插画、声音、背景，而通过组合这3种物品，就能制作出独有的阿松卡片，并利用邂逅通信中与他人分享。此外，通过迷你游戏收集到点数后，还能解锁各种充满爆笑与感动的经典场景CG，全部场景CG多达100张。本作还内置了一些便捷功能，包括时钟、计时器、计算器，供玩家平时使用。





画面 ■■□□□ 系统 ■■□□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■□□□

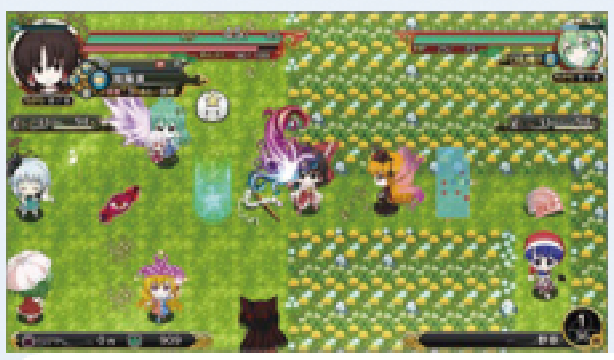
不可思议的幻想乡 欲望之塔 再临 PSV

不思议の幻想乡 TOD -RELOADED-

Mediascape	角色扮演	2016年12月22日	1人
对应PSV TV/交叉存档		5616日元	12岁以上



本作为2015年移植至PSV平台的同名作品的强化版，其前身则是“《东方》系列”在PC平台上的同人二次创作作品。剧情收录了PSV上前作《欲望之塔》的本篇内容与后期追加的两个DLC，另外还追加了分别以雾雨魔理沙、东风谷早苗和博丽灵梦为主人公的三个新故事。游戏类型为迷宫探索型RPG，迷宫的构造会随机变化，玩家每次进入迷宫时等级均为Lv1，完成探索才能将道具带出来。武器和防具有成长要素，并且总数在500种以上。游戏本身的难度不高，非常适合初学者。





画面	■■■□□	系统	■■■■□
音乐	■■■■□	耐玩度	■■■■□

剑君 百夜缀集 PSV

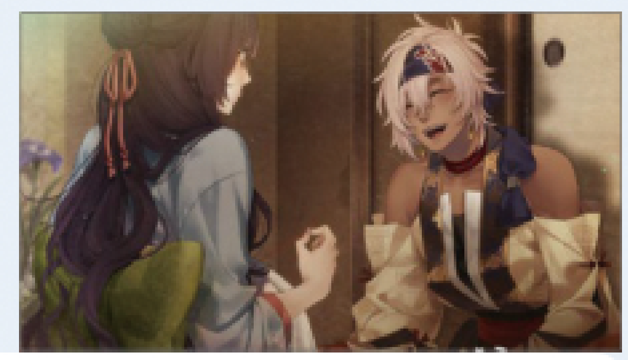
剑が君 百夜缀り

Rejet	文字冒险	2016年12月22日	1人
对应PSV TV		6804日元	15岁以上



本作是和风传奇乙女游戏《剑君》的资料篇。本篇以其优秀的剧本以及扣人心弦的故事展开而大获好评，资料篇则收录了多达100个的小故事合集，不但有甜蜜的爱情，也有涉及角色过去的外传，全都是面向粉丝的新剧本，内容相当丰富。玩家只需要从书库中选取阅读的故事，即可进一步了解本篇里那些帅气充满个性的角色，解锁新的章节。阅览故事的过程还能获得用于解锁新要素的特殊物品“勾玉”，可解锁要素包括所有登场人物（总计30人）的特殊语音以及本篇中不曾出现的特别插图。





画面	■■■■□	系统	■■□□□
音乐	■■■□□	耐玩度	■■■□□

桃太郎电铁2017 奋起日本 3DS

桃太郎电铁2017 たちあがれ日本!!

Konami	模拟	2016年12月22日	1~4人
无对应周边		5378日元	全年龄



“《桃太郎电铁》系列”时隔6年的作品，玩家化身为铁道公司的社长，通过游历日本购买有前景的店铺和设施，让公司不断壮大。由于东日本大地震和熊本地震，本作还加入了复兴的主题，这也是副标题的由来。作为游戏关键的卡片有130种，种类各式各样，活用这些卡片是成为百万富翁的关键。系列著名的贫穷神也同样健在，并且还有不同的形态，会变着花样“折磨”玩家。游戏进行中还会突发各种事件，如名产怪兽和历史人物登场等，通过这些事件可以让战局发生预想之外的变化。





画面	■■□□□	系统	■■■■□
音乐	■■■□□	耐玩度	■■■■□

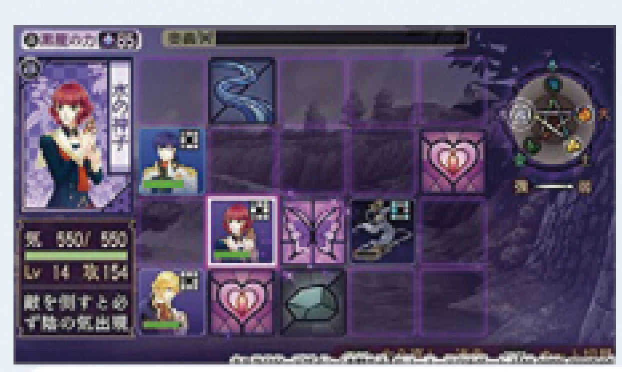
遥远的时空中6 幻灯轮舞曲 PSV

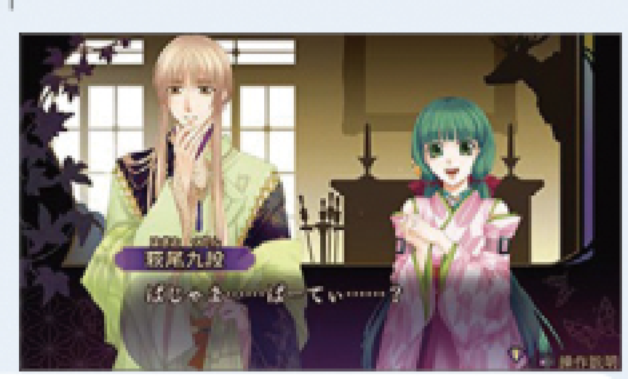
遥かなる时空の中で6 幻灯ロンド

Koei Tecmo	文字冒险	2016年12月22日	1人
对应PSV TV		7344日元	12岁以上



知名乙女游戏系列最新作《遥远的时空中6》的续篇，故事舞台依旧为充满风情的大正时代，剧情则接续在前作之后，描绘了众人拯救帝都之后的全新剧情。除了前作登场的众多充满魅力的男主角，本作还新增了一名可攻略对象。新角色为自动人偶“万”，声优是5代中曾参演的下野纮。此外，这次玩家还能每天选择返回的“据点”，与喜爱的对象在同一屋檐下展开让人心动的对话。前作的卡牌战棋系统依旧保留，不但可以在小型棋盘上进行简单有趣的战斗，也能享受收集培育卡牌的乐趣。





画面	■■■■□	系统	■■■□□
音乐	■■■■□	耐玩度	■■■□□

自无尽的未来　PSV

果つることなき未来ヨリ

Front wing	文字冒险	2016年12月22日	1人
对应 PSV TV		5700日元	17岁以上



本作是Galgame厂商Front wing的15周年纪念作品，由制作过“《灰色》系列”三部曲的原班人马倾力打造，曾在2015年11月发售过PC版。游戏讲述了驾驶零式战斗机的主人公坠机后来到充满未知生物种族的异世界，并被一位能化身成龙的公主所救，而由此而展开的一段故事。虽然穿越题材十分常见，但本作的最大亮点却是可以攻略龙族、犬族、美人鱼等不同种族与不同属性的萌妹女主角。PSV版相比PC版追加了多张全新CG，可谓福利更上一层楼。此外还有色彩调整、快速存读档等便利机能。





画面 ■■■■□　系统 ■■□□□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■□□

新枪弹辩驳 V3 大家自相残杀的新学期　PSV　官方中文

ニューダンガンロンパV3 みんなのコロシアイ新学期

Spike Chunsoft	文字冒险	2017年1月12日	1人
对应 PSV TV/ 交叉存档		6220日元	17岁以上



“《枪弹辩驳》系列”重启之作，从故事背景到角色全部重新制作，极富魅力的角色们在封闭的才囚学园中再次展开生死一线的自相残杀。玩家扮演的主人公要在学园中经历日常生活，与同学们打好关系；发生凶杀案后要开始搜查，寻找作为言弹使用的证据；接下来的学级裁判部分，玩家要利用自己掌握的证据，展开推理破解凶手的诡计，寻找出案件的真凶。本作的剧情扑朔迷离，结局超乎想象。本篇通关后还附带极为丰富的附加模式，耐玩度堪称历代作品最高。





画面 ■■■■■　系统 ■■■■□
音乐 ■■■■□　耐玩度 ■■■■■

波奇和耀西的毛线世界　3DS

ポチと！ヨッシー ウールワールド

Nintendo	动作	2017年1月19日	1人
对应 amiibo/ 邂逅通信		5076日元	全年龄



小恐龙耀西这次要在毛线构成的世界中进行冒险，它自己也化作了一只毛线娃娃，带领着可爱的毛线小狗横冲直撞。本作共有数十个关卡，每个关卡都设计精良，无论是毛线中空的密道、四处摇摆的毛球机关，还是线浪滚滚、时而火山喷发的地形，可谓处处体现了“毛线”这一特征，在充满乐趣的同时又保证了难度。游戏的玩法也很丰富，除了结合跳跃、飞行、射击等动作要素的传统马里奥式闯关外，还有耀西巨大化、骑乘摩托车等限时冲关的玩法，能带给玩家持续不断的新鲜感。





画面 ■■■■□　系统 ■■■□□
音乐 ■■■■□　耐玩度 ■■■□□

苍蓝革命之女武神　PSV　官方中文

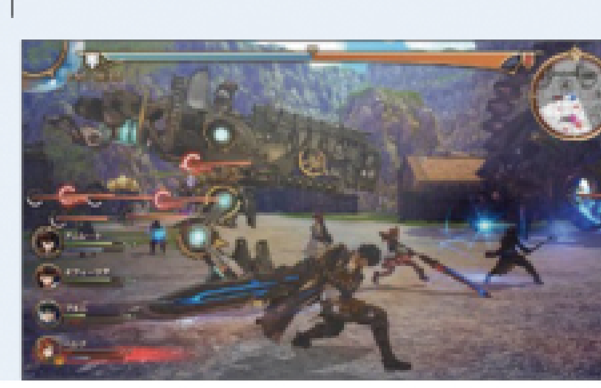
蒼き革命のヴァルキュリア

SEGA	角色扮演	2017年1月19日	1人
对应 PSV TV/ 交叉存档		6220日元	15岁以上



沿用“《战场的女武神》系列”的部分元素和设定，但世界观与故事截然不同的全新作品。南方的小国日德兰在北方的罗斯帝国主导的经济封锁下陷入困境，正式向拥有“女武神”的强大帝国宣战，主人公安姆雷斯正是菁英部队“反女武神部队”的队长。但战后以主人公为首的五人却被称为“五大罪人”，战争背后的历史真相随着剧情的推进一点点揭开……游戏以名为“LeGION”的全新战斗系统为核心，玩家指挥部队在战场上冲锋陷阵，队员之间还需要相互合作，以发挥不同兵种的特长。





画面 ■■■□□　系统 ■■■□□
音乐 ■■■■□　耐玩度 ■■■□□

花胧 战国传乱奇

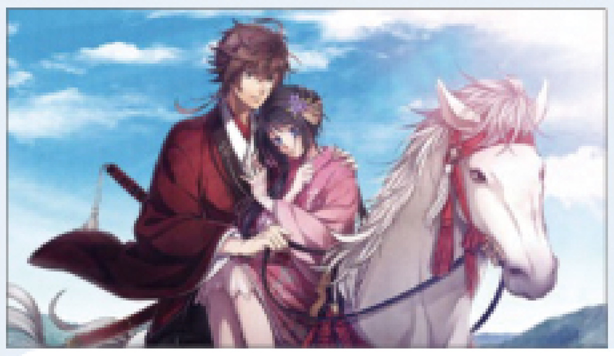
花朧 ～战国传乱奇～

PSV

Idea Factory	文字冒险	2017年1月19日	1人
对应PSV TV		6264日元	17岁以上



由著名乙女游戏制作公司Otomate开发的和风新作，故事以战国时期为基础的奇幻背景，女主角为魔王织田信长的妹妹“阿市”。阿市被塑造成一位憧憬着恋爱的纯真少女，在同时融入了史实与奇幻的世界观中与众武将相识相知，并最终成就凄美的恋情。作为本作的特色系统，阿市可以与众武将一起前往战场，只要在指定的时间内选择选项即可获得胜利点数，对之后的剧情发展产生影响，如果连续三次选择正确，还可以得到角色的特殊语音为奖励。一旦点数不足而败北，还会看到相关的结局。





画面 ■■■□□ 系统 ■■□□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■□□

NEW GAME！挑战舞台

NEW GAME！ -THE CHALLENGE STAGE！ -

PSV

5pb.	文字冒险	2017年1月26日	1人
对应PSV TV		7560日元	15岁以上



本作改编自大人气动画《NEW GAME！》，故事从主人公凉风青叶入驻游戏公司数月之后开始。公司开发的《精灵物语3》已迎入佳境，于是决定制作追加故事DLC。可是由于本篇的开发工作还在进行，人手非常不足，于是青叶就被安排为DLC的美术总监。本作分为育成部分与文字冒险部分，在育成部分里，玩家需要分辨各个前辈的长处，让青叶跟其学习并提升自己的能力值，故事的结局会根据能力值发生变化。顺利完成DLC的工作后，还能和公司的前辈们一起旅行，进入她们的个人路线。





画面 ■■■■□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■□□

歌之王子殿下 Repeat LOVE

うたの☆プリンスさまっ♪ Repeat LOVE

PSV

Broccoli	文字冒险	2017年1月26日	1人
对应PSV TV		5724日元	15岁以上



本作移植自著名乙女游戏“《歌之王子殿下》系列”发售于PSP的初代重制版《Repeat》，描绘了女主角七海春歌在艺能专门学校早乙女学园与众多偶像候补生展开恋情的故事。在完整收录重制版所有内容的基础上，PSV版再次进行了加强优化。在故事内容上，新增了49段全语音剧情与21张事件CG。事件CG追加触碰语音系统，角色立绘实装动画表情特效。音乐小游戏增加了HAYATO与砂月的可选内容与Combo达成时的特殊语音。为了进一步提高玩家的体验，游戏还提供了Skip以及回溯剧情的新机能。





画面 ■■■□□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■■■□ 耐玩度 ■■■□□

黑狼传说 白与黑

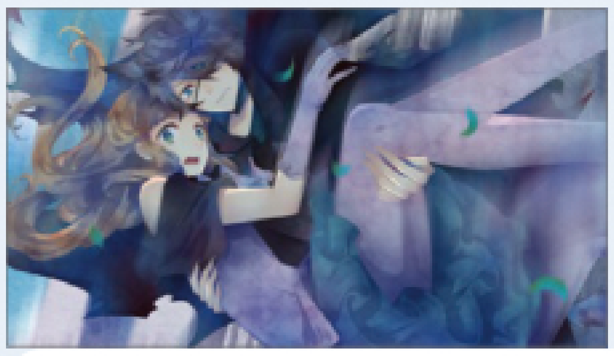
BLACK WOLVES SAGA -Weiβ und Schwarz-

PSV

Idea Factory	文字冒险	2017年1月26日	1人
对应PSV TV		6480日元	17岁以上



原作为PC版的乙女游戏，曾经移植过PSP版，如今登陆PSV平台，将PC和PSP的两个版本完全整合。故事发生在人与兽人共存的异世界，因为谣传某种传染病的根源在于狼人，整个世界展开了对狼人的狩猎，故事也在这样的黑暗背景下展开。作为一款乙女游戏，本作的甜度较低，取而代之的是比较灰暗和绝望的剧情发展，而且某些路线很可能令玩家难以接受（女主人公并不一定能获得圆满结局）。PSV版新增了部分剧情以及结局后的后日谈故事，CG模式也对应了台词再生功能。





画面 ■■□□□ 系统 ■■□□□
音乐 ■■■■□ 耐玩度 ■■■□□

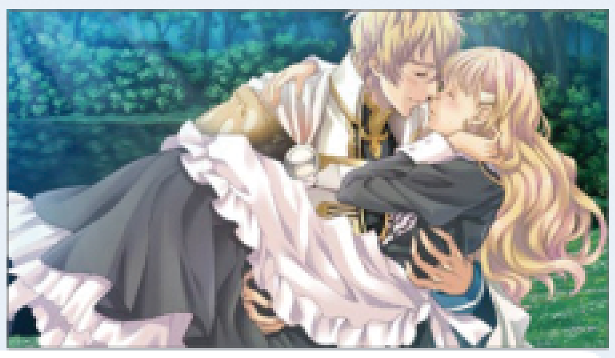
黄金花 幸福的花束 PSV

オルフレール ～幸福の花束～

HuneX	文字冒险	2017年1月26日	1人
对应PSV TV		7452日元	17岁以上



本作是一款充满西洋幻想风格的乙女向作品。女主角克蕾雅生活在远离首都的小村庄里，某天却突然遭到盗贼团的袭击，克蕾雅亲眼目睹双亲被盗贼杀害，就在自己也要失去性命的时候，一名骑士救下了克蕾雅。这名骑士是贵族，他收留了无家可归的克蕾雅，让她作为女仆在自己家里工作，而克蕾雅就成为了这家人四兄弟的专属女仆。相较原作，PSV版追加了大量的新故事剧本和CG。原作中的一大特色“三角恋禁断路线”健在，其中一名攻略角色凯因的路线里追加了大量的故事内容。

画面	■■■□□	系统	■■■□□
音乐	■■■□□	耐玩度	■■■□□

双星之阴阳师 PSV

双星の阴阳师

BNEI	角色扮演	2017年1月26日	1人
无对应周边		6156日元	15岁以上



本作是同名动漫的改编作品，背景设定和原作一样，但剧情有所不同，鸣神町内的新战斗即将开幕。焰魔堂辘轳和化野红绪等原作人物均有在游戏中登场，此外还有原作者设计的原创角色。游戏的战斗方式为回合制指令战斗，可使用克制敌人属性的阴阳术击溃敌人。男主人公与其他女角色的好感度足够高的话，在回合结束时还能根据她们的建议使出双星超Combo追击，好感度则要通过福利小游戏提升。另外，满足发动条件的话，还能两人共同使出强大的双星阴阳术。




画面	■■■□□	系统	■■■□□
音乐	■■■■□	耐玩度	■■■□□

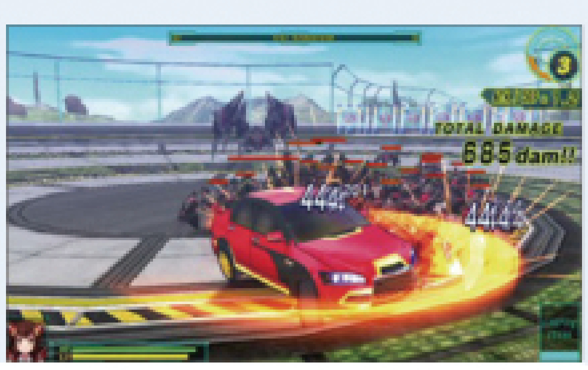
新星选拔 驱动少女 PSV

新星抜擢ドライブガールズ

Bergsala Lightweight	动作	2017年1月26日	1～4人
无对应周边		7344日元	15岁以上



本作为3D建模的美少女“类无双”动作游戏，大家想象一下3D版的“《闪乱神乐》系列”应该就能大概了解本作的特征。玩家操控的角色名为驱动少女，在故事中要与突然出现的虫型机器人展开战斗。剧情的展开比较有战队故事的感觉，同为驱动少女的队员们相互帮助，一同对抗神秘的敌人。驱动少女们有着以人类形态战斗、重视连续攻击的模式，以及变为车形态战斗、重视突进和范围攻击的模式。在车身上贴装饰也能调整角色的强度性能，对攻关有着莫大的影响。

画面	■■■□□	系统	■■□□□
音乐	■■■■□	耐玩度	■■■□□

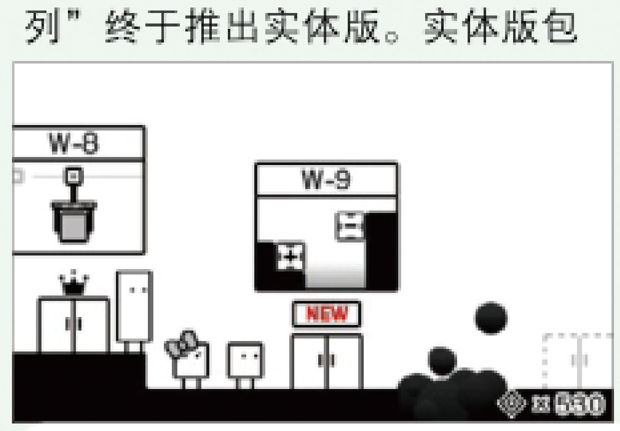
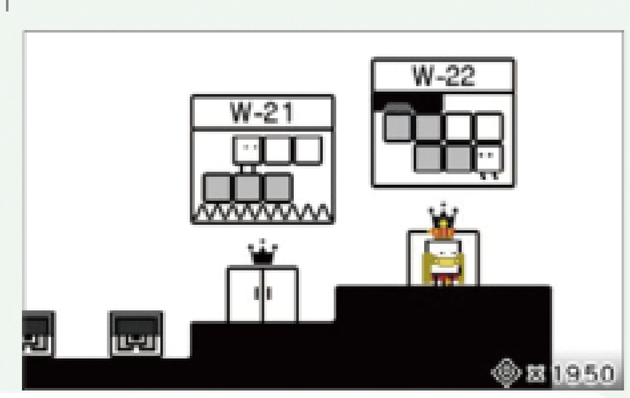
小箱人 纸箱大集盒 3DS

ハコボーイ！ ハコづめBOX

HAL	动作	2017年2月2日	1人
对应amiibo		3456日元	全年龄



于2015年在3DS平台大受好评的下载小游戏“《小箱人》系列”终于推出实体版。实体版包含了以往推出的3部作品——《小箱人》、《小箱人 另一个小箱人》、《再见 小箱人》。另外还附带了一个小箱人的amiibo以及游戏原声CD，系列粉丝不容错过。游戏的玩法简单清新，玩家只要操作小箱人运用制造箱子的能力通过复杂的地形，抵达关卡的终点。制造出来的箱子既可以作为垫脚物，也可以防御陷阱的伤害。如何巧妙地运用这些箱子，是玩家在游戏里需要考虑的事情。

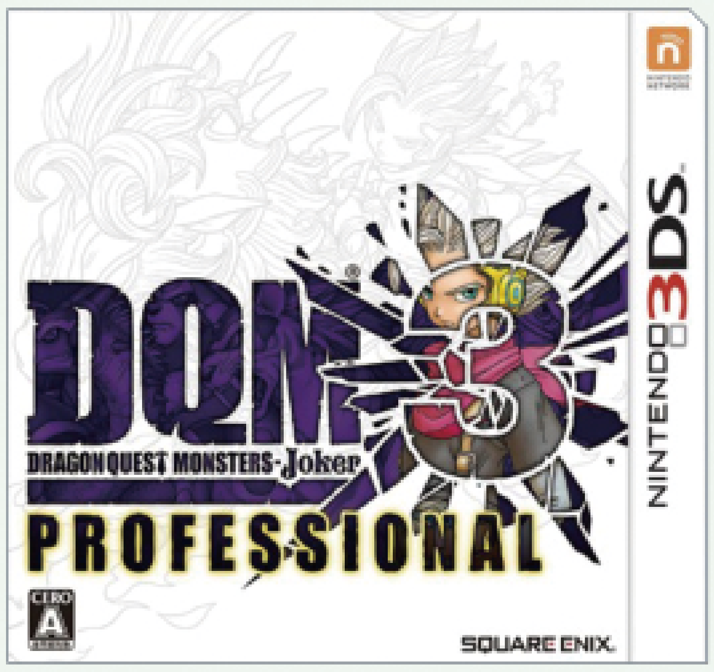



画面	■□□□□	系统	■■■□□
音乐	■■□□□	耐玩度	■■■■□

勇者斗恶龙 怪兽统领者3 专家版 (3DS)

ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー3 プロフェッショナル

Square Enix	角色扮演	2017年2月9日	1人
对应邂逅通信	5670日元	全年龄	



本作是“《DQMJ》系列”的正统续作《怪兽统领者3》的加强版，同时也是官方宣言的系列完结篇。游戏在收录前作所有故事和怪物的基础上，追加了新的故事内容和怪物，登场的怪物总数达700种以上。除了历代角色、怪物再度登场外，让系列玩家印象深刻的神兽也以全新的姿态现身，豪华参战阵容无愧于完结篇之名。作为前作一大特色的怪物骑乘系统在本作中进行了升级，新要素“骑乘合体”可将战斗中的2只同伴怪物合体成1只强大的怪物，并习得新的技能与特性。





画面	■■■■□	系统	■■■■□
音乐	■■■■□	耐玩度	■■■■■

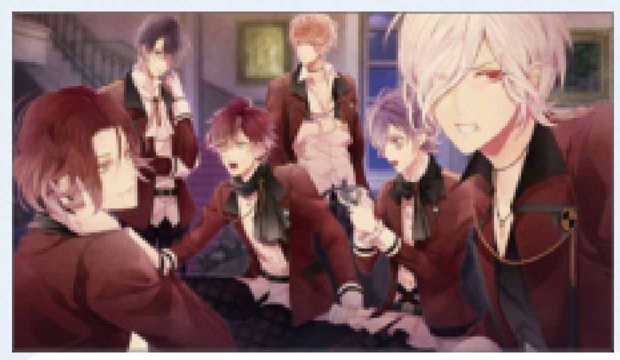
恶魔恋人 失乐园 (PSV)

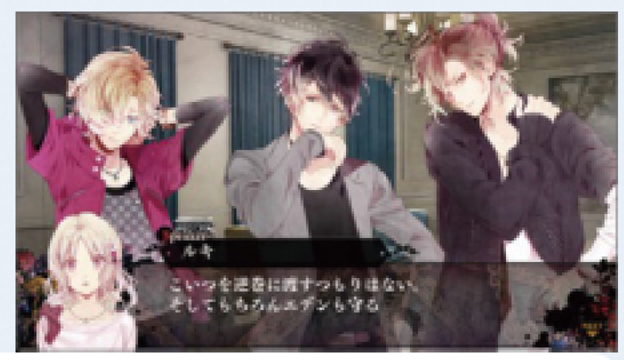
DIABOLIK LOVERS LOST EDEN

Idea Factory	文字冒险	2017年2月16日	1人
对应PSV TV	6264日元	15岁以上	



大人气女性向游戏“《恶魔恋人》系列”最新作，讲述《黑暗命运》之后的故事。除了逆卷、无神、月浪兄弟外，还有新角色基诺登场。在这个世界里，继承了强大力量的逆卷家的兄弟们被“不死者的诅咒”所束缚。无法在魔界生活的他们，只能依靠吸取小森唯的血液抑制自己的力量在人界生活。但是人界却不断发生吸血鬼被杀害的谜之事件，处于对立面的逆卷家、无神家、月浪家陷入互相猜疑的局面，魔界的均衡就此开始崩溃，而围绕小森唯的全新故事也就此展开。





画面	■■■■□	系统	■■■□□
音乐	■■■□□	耐玩度	■■■□□

恐怖惊魂夜 轮回彩声 (PSV)

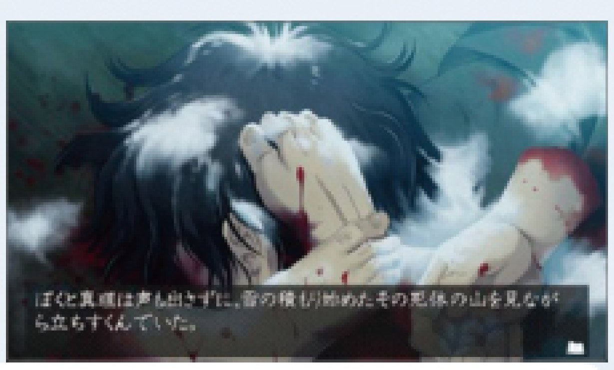
かまいたちの夜 轮回彩声

5pb.	文字冒险	2017年2月16日	1人
对应PSV TV	6480日元	18岁以上	



本作是发售于1994年的音响小说《恐怖惊魂夜》的重制版，不但将无脸人物全部更改为插画师有叶的萌系画风，还追加了龙骑士07撰写的新剧情。此外，还提供了新CG等丰富要素，让这部历史悠久的名作在PSV平台上再度绽放色彩。游戏画面从全屏小说更变为如今常见的窗口模式，就算是不习惯纯音响小说的玩家也可以投入其中。在被隔绝的雪山别墅里发生了惊悚的连续杀人事件，主人公遥以及恋人未满的好友真理同时卷入其中。而根据玩家的选择，故事自身也会产生变化，带来出人意料的发展。





画面	■■■□□	系统	■■■■□
音乐	■■■□□	耐玩度	■■■□□

萌萌2次大战略3 (PSV)

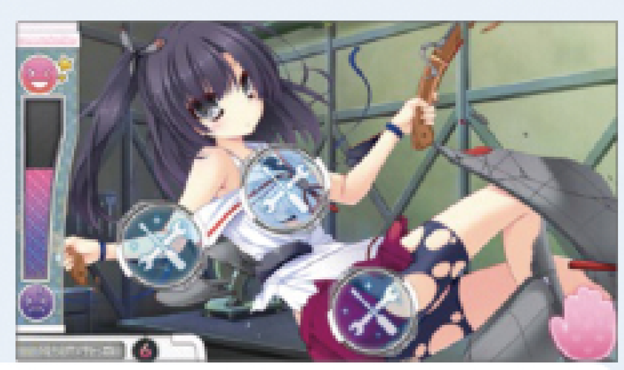
萌え萌え2次大戦（略）3

SystemSoft Alpha	策略	2017年2月16日	1人
对应PSV TV	7344日元	17岁以上	



本作是一款以二战为背景，将海陆空兵器拟人化成美少女，主打萌元素的战争类SLG。游戏以这些兵器少女为中心，分别展开“联合”、“日本”、“德意志”3条不同路线的故事。玩家需要作为指挥官指挥妹子们活跃在战场上，使用各种华丽必杀技击败敌人，将己方导向胜利。游戏搭载了“武器交换”、“定制点数”等自由培育角色的系统，在战斗中受损的钢铁少女们可以通过玩迷你游戏来修理，修理过程中不仅能看到精美的爆衣插画，还能听到少女们的各种声音福利。





画面	■■■□□	系统	■■■□□
音乐	■■□□□	耐玩度	■■■□□

超级机器人大战V

官方中文 PSV

スーパーロボット大戦V

BNEI	策略角色扮演	2017年2月23日	1人
对应PSV TV		8208日元	15岁以上



作为“《机战》系列”25周年纪念作的第二弹，本作收录的参战作品中有不少新面孔，包括《机动战士海盗高达》、2014年热播的《CROSS ANGE 天使与龙的轮舞》等等，还有“《魔神》系列”的《真魔神ZERO VS 暗黑大将军》以及原创机体魔神皇帝G也是一大卖点。这次的战场地图类似《机战OG 月之住民》，采用地图3D化，机体建模以2D的形式展现。树状的技能系统通过消耗TacP点数解锁，每名驾驶员最多能习得30种特技。利用战斗中积累的ExC点数可执行冲刺、再动等特殊行动。





画面	★★★★★	系统	★★★★☆
音乐	★★★★★	耐玩度	★★★★☆

岛屿

PSV

ISLAND

Prototype	文字冒险	2017年2月23日	1人
对应PSV TV		6480日元	15岁以上



本作的制作厂商曾产出过《自无尽的未来》、“《灰色》系列”等剧本精良的Galgame，故事质量上自然有所保证，再加上有花泽香菜、田村由加莉、阿澄佳奈等超大牌声优加盟，可以说是去年在PC平台上赚足了眼球的一部作品。故事围绕漂流到“浦岛”的失忆少年与三名少女展开，讲述了这座乐园般的岛屿正面临着消亡的危机，五年前的事件、古老的传承，主人公的到来开始渐渐改变岛屿的命运。原本作为PC版预约特典的CD广播剧被制作成剧情追加到了PSV版中，表现形式更加直观。





画面	★★★★☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★☆☆

时钟合奏

PSV

Timepiece Ensemble

Entergram	文字冒险	2017年2月23日	1人
对应PSV TV		3980日元	17岁以上



时间对于大多数人来说都不够用，如果可以买到时间，相信许多人都会争先恐后，即使要为此支付更大的代价也在所不惜。本作正是一款以时间为题材的恋爱文字AVG，曾于2013年登陆PC平台。剧情讲述了忙于学园祭准备工作的主人公鸟越多辉在采购时走进了一间名叫“机巧屋”的神奇店铺，并且在阴差阳错之下购买了一天的时间。次日醒来后，多辉发现时间竟仍停留在昨天，察觉到这一情况的只有他自己。不可思议的文化祭眼看就要开始，一段心跳不已的校园恋爱剧也就此拉开帷幕。





画面	★★★☆☆	系统	★★☆☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★☆☆

遥远的时空中3 终极版

PSV

遙かなる時空の中で3 Ultimate

Koei Tecmo	文字冒险	2017年2月23日	1人
对应PSV TV		8424日元	12岁以上



“《遥远的时空中》系列”中的第三部，以源平合战时代为故事舞台，描绘了能够进行异世界空间移动的女主角与众男性间的恋爱故事。《终极版》为本篇与资料篇《十六夜记》的完全重制合集，收录了PSP《爱藏版》的所有追加要素。除此之外，广大粉丝多年来殷切期盼的“全语音”终于得以实现，并且还在原本就厚道至极的内容基础上追加了超过40张的新CG。在DLC方面，将提供各位攻略对象在ED后的甜蜜剧情，而拥有极高人气的角色“藤原泰衡”也会通过DLC的方式配信剧本，令其成为新的攻略角色。





画面	★★★★★	系统	★★★★☆
音乐	★★★★☆	耐玩度	★★★★☆

掌门人

主持 马修&果汁&昴星团
插画四格 西瓜树

距离上一本《掌机王PLUS》已经过了近4个月，大家也步入了2017年，昴星团这里代《掌机王PLUS》的全体编辑向各位读者拜个晚年，祝大家2017年里身体健康、万事如意、鸡年大吉。接下来的一段时间游戏界有各种大作袭来，掌机方面首当其冲的自然是《怪物猎人××》，从PV和试玩版来看本作的质量应该不差，要是能给NS来个HD版的话……老板，这破游戏给我来一打！



猝不及防

本来微博、QQ群都不怎么看了，进了一个平时根本没人说话的游戏群，刚发了个《FF15》的广告视频，就来了个人给我剧透《FF15》，现在网络时代防剧透实在太难。

北京 张易雄



古林 透着透着就习惯了，不要太在意。记得当年我玩《逆转裁判5》的时候，才刚玩了两章就被透了结局，用了洪荒之力才控制住自己不要跟对方绝交……

果汁 现在这种网络时代，一旦喜欢的新游戏发售最好就是拒绝一切社交平台自己埋头苦干，不然被剧透的几率太高了。

昴星团 我认识几个怕剧透的玩家，他们都是买偷跑然后熬夜把游戏打完才重接网络的那种，这位读者要不要也试试这个方法?

白菜 真正的高素质玩家是相当注意剧透造成的影响的，白菜平时待的一些圈子就很少有这种情况。剧情大作来临时，微博什么的别去看，QQ群里要是不小心被透了一脸，还是笑着原谅对方，然后给他一个禁言套餐吧。

三味线 大环境如此，的确剧透难防，建议喜爱的游戏在通关之前还是忍住网络交流这一块吧，顺带一提我已经顺利憋成上忍了。

马修 剧透这些事，个人经验是能接受就尽量接受吧，除非在游戏发售前一周能让自己不上微博不开QQ，否则真躲不过去……

手游与掌机



本来买来想大玩一笔的《MH4G》和《MH×》基本没碰，最近主要都是跟着同学打《王者荣耀》，每次时间就这么过去，想玩这些游戏的时候早已没有了时间，想想手游真是恶毒啊！

北京 新月

乌冬 教你一个两全其美的办法——《怪物猎人》手游。

古林 《王者荣耀》的普及度真的很可怕，我这个不怎么玩手游的人也经历了被强迫安装然后陪玩N晚的日子……还好春节假期过去后，大家也就没有那么疯狂了。偶尔玩玩大乱斗就好啦。

苍穹 个人一直认为手游号称是让玩家充分利用碎片时间，其实里面的各种机制（诸如体力回复、限时活动等）反倒是让玩家的时间变得碎片化，更不用提课金要素了。总之我这个土老帽在地铁上还是靠书籍和掌机打发时间。

果汁 如果玩手游光是消耗时间那还好，最怕就是染上课金的习惯啊！

白菜 竞技性游戏就是这样，不知不觉就能吃掉你原本应该分给其他事物的大量时间。快趁《MH××》来临之际，迷途知返吧（笑）！

远程开机



我要买《掌机王》

前几天我回家路上看见有个邮局的小哥坐在我小区门口，我一问原来是订阅杂志或报纸送纪念品的，我想正好要买《掌机王PLUS》就问他能不能订，只见他从厚厚的一本杂志报刊目录中找了足足十分钟，最后无奈地告诉我没有这个杂志，真可惜啊。不知道是不是贵刊与邮局没有联系好呢？他的那本目录里有很多杂志，像什么大众医学，读者等等，但却没有贵刊哦。希望贵刊能与邮局联系好，以后可以在邮局订阅贵刊，谢谢！

上海 杀生丸

苍穹 在邮局邮购其实早就不如网购便利了，需要购买《掌机王PLUS》的读者请认准我们的官方淘宝店——UCG商城。有新书上架我们的官方微博也会第一时间宣传的，绝对不会错过哦！

白菜 《掌机王》与邮局的恩恩怨怨真是老生常谈。只说结论，请订阅电子刊物或登陆我们的官方淘宝店订阅吧骚年。

如何安利

（接《掌机王PLUS》Vol.4的《补游戏》）PS4 Slim已入，甚至还下了《闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择》、《死或生 沙滩排球3》、《死或生5》，可是也就刚买的时候有人来看看，日子久了，也就都回去各玩各的了，怎么办啊，安利不成功啊（急）。

桂林 皮卡丘の精灵球

马修 所谓各花入各眼啊，对方可能是贤者也可能是PC老司机，不过可以换些有其他卖点的游戏试着推荐给他，毕竟男人的浪漫不仅仅是肉，更有机甲、战场、拳头、热血什么的。

果汁 看这位读者挑的游戏，是想安利好玩的游戏，还是好看的游戏？

苍穹 安利的重点首先是要了解其他人的喜好，比如你提到的这几个游戏，安利给果汁就很合适。

白菜 说明这些游戏没有真正打动他们的心灵。冰冻三尺非一日之寒，要有耐心。话又说回来，觉得这些游戏都有着某方面的共同诉求是我的错觉吗？

古林 等等这些安利游戏的选择是怎么回事……只靠卖肉也是不行的啊（语重心长）。

三味线 这位朋友的游戏都十分直接粗暴啊，尤其是对男性同胞……不过福利吃多也会腻嘛，可以适当换换不同的类型去安利，或许会有奇效哦。



微生活

1 生化病毒再临

（《生化危机 二十年典藏》再版绝赞发售中！）

苍穹：今天地铁站，工作人员对讲机挂在楼梯边亮着红灯。我心里一惊停了下来，四处看哪里有炸药线。

果汁：怎么我没看到？（同一个车站）

古林：这是《生化7》综合症，只有玩了《生化7》的人才会发现。

果汁：你发现了吗？

古林：我这种伪粉怎么会发现！（理直气壮）

（某周周一）

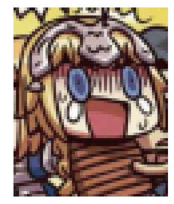
果汁：古林怎么没来上班？

白菜：请病假了。

（第二天）

苍穹：古林今天没来，果汁来和我直播《生化》！

果汁：NO！！不！！！



（第三天）

众人一起吃午饭的时候问起古林的状况。

白菜：今天还在打吊针。

乌冬：最近发生什么事了，怎么古林大大又重病了？

果汁：肯定是因为他们最近做了《生化危机二十年典藏》的再版工作！

众编：（猛然惊醒）怕不是生化病毒再临啊！

直到第四天，古林才戴着口罩来公司上班，达成了5连休的创举。

（这条微生活真的不是广告！）

2 85度C的咖啡券

（某天众编一起吃午饭，路过面包连锁店85度C。）

85度C在周五会推出100元10张的会员咖啡券，非常划算，部门内大部分小编都有购买。

古林：啊，我忘记带咖啡券了。

苍穹：（正好带在身上）我有带，借你一张吧？

古林：谢谢！我会用券还券的。

白菜：（摸了下口袋）哎呀！我也忘了带咖啡券！

苍穹：（再掏出一张）………用券还券。

乌冬：啊哦，我也忘了带。

苍穹：你们到底是怎么回事！！

就这样，苍穹身上带的咖啡券被全部摸光，至于为什么他带了那么多张出门就没有人追究了……

掌门话题 小编们玩NS的时候是倾向于掌机模式还是TV模式呢？。

（提供者 福州 雷切）

昂星团：个人倾向于掌机模式，首先便携易带，其次也保证了游戏的分辨率充足。因为我对屏幕大小没有特殊的要求，所以对我来说掌机模式能做到TV模式的所有功能。

苍穹：主要还是取决于游戏，比如即玩即放的《无双》类，当然是掌机模式适合在乘车时刷刷刷，《塞尔达传说 荒野之息》则倾向于用TV模式来体验。我个人的购机时间，应该就是《火焰之纹章无双》发售之时吧。

果汁：就我个人来说是喜欢掌机模式多点的，毕竟方便，画面也舒服。虽然目前公布的消息来看续航时间比较短，不过现在充电的方法要多少有多少，我感觉没什么影响。躺在床上玩游戏，想想就爽啊！

白菜：虽然身为《掌机王》的编辑，但其实个人一直以来都更喜欢用大屏幕玩游戏。家庭影院级的享受才爽啊！当然掌机的最大优势是便携和线下联机的方便性，如果有能够完美发挥这两大优势的作品发售（例如《油彩军团2》），我还是会选择掌机模式。

古林：我觉得两种模式都非常有意思。实际上这种TV/手提的切换方式带来的最大方便还是玩家不需要因为自己的行动而中断游戏吧，在家里有条件的时候享受TV画面，出门随时随地都可以掏出来玩，这确实是所有玩家都梦寐以求的功能啊。不过《1-2-Switch》的前提是你有愿意一起玩小游戏的朋友……

三味线：还是掌机模式比较适合我这种躺玩爱好者，那种捧在手心的精致感特别棒。不过续航的确是个不小的问题，只希望以后出新型号能有所改善吧，不然出门带走还要常备充电宝为其续命，这就一点都不便携了。

乌冬：平时玩游戏都是随时拿随时放，所以应该会比较倾向于掌机模式，而且还可以走到哪玩到哪，这是相比TV模式最大的优势。

马修：我应该就是老任设想的那样：在家里TV模式，在外掌机模式。

非洲酋长·外传

看到非洲酋长那段感受颇深，虽然不玩《阴阳师》，但是在玩《锁链战记V》的时候也经常有吐血抽不到想要的SSR的情况发生，不过感觉《锁链战记V》比《阴阳师》良心多了，毕竟还是能抽到SSR，而且有时能有意外惊喜。不知道是SEGA良心发现还是因为在远古的时候我那非洲人的血液里混入了欧洲人的血所以时不时会发生返祖现象……

广东 4587

白菜 抽卡真是个永恒不灭的话题，对于玩家之间的交流尤其有效。

三味线 突然想起多年前穿着外婆开过光的校服进高考战场……玄学实在太过深奥，是非是欧不强求（其实是已经伤痛到麻木）。

昂星团 楼上的校服还能开光我也是第一次听说。

《掌机王PLUS》Vol.4调查问题

Part 1：本辑你最喜欢的文章或栏目是什么，请谈谈理由。

最喜欢的是掌机游戏图鉴。非常实用，很直观。只是看发售列表的话除了那些大作估计很多游戏连脑子都没进去就已经忘掉了吧，如果是看黄金眼的话虽然介绍更详细但是篇幅实在是有限，所以只能放一些更受瞩目的游戏吧。实用性上还是图鉴更胜一筹。

广东 4587

昴星团 图鉴确实可以发现一些漏掉的好游戏，就个人来说其实大多数属于之前想玩但后来又忘掉的游戏。

挺喜欢本辑的“游剧场”栏目，小说《神狱塔Mary Skelter ～狱中童话前日谈～》挺不错。

梧州 ☆迅星☆

昴星团 要知道不玩本作的白菜在翻译完之后表示想玩这游戏呢！但从乌冬处知道游戏本篇的优化实在不行之后……

本辑最喜欢的就是《世界树迷宫V》攻略了。我就觉得这个游戏很不错，挑战性十足，而且FOE压迫力极强，迷宫画图也很好玩。支持！

桂林 皮卡丘の精灵球

昴星团 这篇攻略可是Excel画图大神苍老师的呕心力作哦。

请原谅我是一个轻阅读中毒者，没有过多的心思去研究兴趣外的专题。只不过，有一个很实用的专题那就是《游戏图鉴》了，比起其他以娱乐性著称的专题来说，恕我直言这算得上是《掌机王PLUS》最具卖点的地方。这专题不管对阅读者或者轻阅读者来说的含金量都是很高的，只不过……假如各位编辑在介绍季度游戏的时候不要那么“专业”，更加的风趣就好了。

广州 飒飒撒8822

昴星团 游戏图鉴一直是很多玩家点赞的栏目，十分感谢这位读者的支持与建议。

自然是《传颂之物 两位白皇》的攻略了，里面的内容都十分有用，看着攻略打好舒坦。

昆明 麻吉

昴星团 当时一直看着白菜日夜不停地写攻略，有了这位读者的评价这么辛苦也是值了。

还是喜欢“掌门人”，小编和读者的互动都好有意思。

广州 尼普

昴星团 这位读者以后有什么想分享的事情也可以多多投稿支持我们哦。

这本没有自己很感兴趣的游戏攻略，所以还是选择“编看编享”。

三明 三日月

昴星团 看这位读者的ID，莫非是《铁血》的粉丝？

光盘的《MHS》大招合集太赞啦！本来买游戏就是为了看这些大招，这下可省下了买游戏的钱！

潮州 chaos

昴星团 自己当时录制的时候反复看了好几遍都不腻，比较遗憾的是视频里没有收录后来DLC的两个新怪物。

“编看编享”，小编们的推荐和寄语都很有意思。

上海 兰斯

昴星团 不知道这么多的推荐项目里这位读者看中了哪个呢？

微生活

3 过年的红包！

（新年前，众编在讨论自己家乡的红包习俗）

古林：过年拿红包，爽！

白菜：我都是发红包，你竟然有得拿？？

苍穹：我哥今年又生了个儿子，过年要给双倍了好么……

古林：我有得拿啊，只要没结婚就能一直拿。

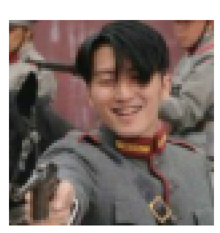
果汁：我也能拿。

苍穹：广东习俗真好。

三味线：为什么古林大大还能拿红包，我开始怀疑自己不是广东人。

古林：我表哥在结婚后还拿了2年，长辈说，没小孩都还算后辈。我家每年家族聚会都是一个发红包盛典，晚上回酒店就跟我表弟数红包……

白菜：该结束这个话题了。



怎么办

在高中期间，我经历了人间的喜怒哀乐、酸甜苦辣，现在已经是一名能独当一面的大学生了，可我考的大学十分的偏僻，那边的小孩子几乎完全根本听不懂我玩的是什么说的是什么，介绍他们游戏他们还说抵制日货。搞得我最近都不敢把我的掌机游戏机拿出来……唉……

广州 飒飒撒8822

白菜 你还有网络交际圈。道不同不相为谋。

昴星团 现在网络发达了，哪怕不安利周边的人玩，也可以透过网络和远处的道友交流呀。如果是想和身边的人交朋友，倒是可以从他们喜欢的事物入手，不一定非得游戏嘛。

马修 不好沟通的就不要去强行沟通了，自己玩就好，在老家时想融入大众，可以多聊些共通的话题，说不定以后还有机会给他们安利呢。

无题

连着好几期没有发回函了，实在是今年比较倒霉。下半年先是姐姐住院，随后自己生病住院，再之后是父母住院，下半年都是在医院渡过。不管怎么说，一切都会过去的，在此祝大家身体健康平平安安。

济宁 董庆霞

古林 今年开年我就已经大病一场，真的非常惨。我也真心祝福大家能够身体健康平平安安，不要受病痛折磨。

昂星团 以往差不多每年年初我都会因为饮食而生点病，这次为了能争取多一点玩耍的机会所以非常小心，最终无伤而归，然后在前几天扭到了脚……真是躲不过啊（笑）。

努力开坑，拼命玩！



《掌机王PLUS》Vol.4调查问题

Part 2：有什么游戏制作单独的攻略本或纪念刊，你愿意买买买的，请谈谈理由。

基本都是关于喜欢的游戏才会买的，如果还要出的话，请出《闪乱神乐》特辑！！一定销量暴增，或者《死或生 沙滩排球》特辑！

桂林 皮卡丘の精灵球

昂星团 这车真是猝不及防。

就掌机这一块，攻略本目前也就数大作的《精灵宝可梦》和《怪物猎人》会比较期待，其他很多游戏应该一本《掌机王PLUS》就搞定了吧哈哈。

汕头 智慧的凝视

昂星团 《精灵宝可梦》已经做好了，之后的《怪物猎人××》肯定也是会出的，敬请期待。

纪念刊肯定是希望出一些老系列的，比如《火纹》、《精灵宝可梦》、《最终幻想》这些。

杭州 包子

昂星团 这三个游戏的呼声都非常高啊，顺便《火纹》也开始推出官中了，相信不少系列粉都乐炸了。

不知道《精灵宝可梦 太阳・月亮》的攻略本会不会出，出了的话肯定买买买啦！

广州 麦基

昂星团 攻略本早在年前就发售了哦，赶快买一本去征服阿罗拉地区吧。

怀念

一年不看掌机王，变化好大啊……好怀念以前看半夏、乌冬、纸鸢、咕噜他们生活的日子啊。现在入手了PSV，再次拾起《掌机王》真是百感交集。最喜欢掌机情报站啦，希望能讲讲老编辑都去哪了，和他们的生活。

天津 风往北吹

昂星团 吓得我立马看了看旁边的乌冬和咕噜……

乌冬 原来我已经从《掌机王》毕业了呀，我也是刚知道。

白菜 其他人不知道，不过我倒是正在码这条字。



幸运大抽奖！

抽奖方式

读者们可以向游戏机实用技术电子邮箱：ucg@ucg.cn 发送邮件（注明掌机王收），向小编们传达自己的看法。精彩的回复将会刊登在“掌门人”栏目中，让小编与大家一起谈笑风生。刊物上市后的两个月内，小编们会从认真回答问题的读者中抽选出一名大奖得主和两名幸运奖得主，通过读者留下的联系方式（QQ、邮箱、手机号码等）告知。中奖结果亦会刊登在下一辑的“掌门人”栏目中。

同时读者也可以扫码关注掌机王微博，私信我们、或是在不定期举办的调查话题活动中留下你宝贵的意见。当然，实体邮政信箱依然开放，也欢迎读者继续来信支持。读者的支持才是我们进步的动力。

游戏机实用技术电子邮箱：ucg@ucg.cn（注明掌机王收）
邮政信箱：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000

注意！因为不可抗特殊原因，掌机王曾用邮箱pgking@263.net作废！请各位读者将邮件发送至上文的游戏机实用技术电子邮箱，又或是关注掌机王官博，以私信的方式发给我们。

本辑读者调查

1.不知各位看了本辑的特稿与光盘，对Nintendo Switch会抱有什么期待呢？
2.本辑你最喜欢的文章或栏目是什么，请谈谈理由。
3.你有什么想让小编们一起讨论吗？
4.你周围发生了什么想和小编们一起分享的事情吗？

本辑奖品

大奖 1名

正版游戏任选其一

PSV游戏
《菲莉丝的工作室 不可思议之旅的炼金术士》（中文版）



3DS游戏
《妖怪手表3 寿喜烧》
《数码宝贝宇宙 应用怪兽》





幸运奖 2名《掌机王PLUS》Vol.6

扫描二维码即可关注《掌机王PLUS》官博，参与我们的互动活动哦！

《掌机王PLUS》Vol.4幸运大抽奖中奖名单









一等奖

北京市	张易雄

正版游戏任选其一

3DS游戏
《智龙迷城×龙之章》
《世界树迷宫V 悠久神话的尽头》
PSV游戏
《恶魔之眼2》
《神狱塔 Mary Skelter》



幸运奖

《掌机王PLUS》Vol.5

上海市	杀生丸	成都市	韩阳

编看编享

数个月的刊期内，小编们经历了哪些事，产生了哪些感悟，全新改版的“编看编享”栏目会与读者们一起分享这一切。来看看这几个月的小编推荐吧。



白菜

□与《新枪弹辩驳V3》攻略搏斗的日子过去了。关于本作极具争议性的结局，借他表达一下看法，关于剧透的内容我会自觉屏蔽：●●●●●●●●……

□以上有点调侃的味道，不过事实上正当动笔时发现心里想说的每一句话都很剧透。因此只说结论：我已经Get到了制作人想要表达的意思，在某种程度上也赞同他的观点。但是，我认为他采用的某些手法相当不妥。要达成这个目标有很多种方法，而他偏偏选择了最容易引起争议的方法，这在我看来是不可取的。

□新番推荐——《小林家的妹抖龙》+《堕落的加百列》，1月两大霸权日常番，超好看！

运动类漫画佳作——《光速跑者21》

推荐人群：热血运动漫爱好者、高校争霸赛题材爱好者、华丽必杀技爱好者（怎么上辑也说过这段话的样子……）



■主人公跑阵时经常给出相当具有冲击力的大特写。

上辑（年前）推荐了正在连载中的运动漫《火之丸相扑》，本辑就推荐一下一部已经完结了许久的作品——同样是作为运动漫的《光速跑者21》（又名《光速蒙面侠21》）。或许很多读者早已通过动画这一渠道接触过这部作品，其讲述的运动题材为美式足球，在国内读者的认知中算是一种比较冷门的体育竞技。不过动画因为制作周期和人气的问题，在最后以一个原创结局草草收场，以漫画FANS的角度来说，实在是让我感到无比遗憾。因此本辑推荐的作品仅限于漫画，原作稻垣理一郎，而漫画作画则是去年因为绘制《一拳超人》重制版而声名大噪的村田雄介。

作为一款运动漫画，就如同白菜在上辑文章中分析过的那样，始终要分为“超级系”和“真实系”两条路子。那么《光速跑者21》是分类为哪种呢？“非常酷炫的必杀技？”“有啊。”“那么算超级系咯？”然而这个必杀技的超人类程度却比较低，白菜个人感觉也就是《排球少年》的那个级别——将现实中原有的一些招式特征强化放大。然后辅以村田强力的画功，让画面感看上去极具冲击力。其实按照白菜的看法，《光速跑者21》应该算是“超级度”很低的超级系，它能够靠炫酷的必杀技和具有张力的分镜来吸引读者的第一眼，等到看进去之后，就会发现里面对于美式足球的战术讲解也是非常详细的。

说说作品的设定：泥门中学里屡战屡败、甚至连出场人数都无法凑齐的弱小美式足球部，其队长蛭魔妖一在机缘巧合之下发现了一名拥有“光速之脚”的男人——小早川濑那。在蛭魔的劝说（威逼利诱）下，原本过着与运动无缘、整天帮人跑腿的弱者生活的濑那，却凭借蛭魔的忽悠之力，在敌人眼中摇身一变成为了当时最强的时代跑者“Eye Shield 21”，泥门中学也由此踏上了挑战全国的道路。跑卫的主人公濑那速度拔尖，但是毫无力量与技术；攻防线的栗田力量出众，但是速度几乎为0；接球员门太在接球方面造诣惊人，但是投球、速度、力量都毫无长处……然而正是美式足球这项运动，将这些运动能力一线看上去都是半吊子的角色整合在一起，通过适才适用的搭配，让泥门的“恶魔蝙蝠队”成为了一支相当强大的队伍。如果说濑那是本作表面的主人公，那么蛭魔毫无疑问是本作的影之主人公，他虽然除了传球技术以外并没有特别突出的身体能力，但却是整个队伍的司令塔。正因为有着他那天马行空（奸诈无比）的各种战术策划，把对手玩弄于股掌之间，才造就了许多以弱胜强的精彩战役。也正是因为这个角色的存在，让“战术”这一在大多数运动类作品中都被放空的要素，在本作中有着非常惹人注目的地位。大部分运动漫因为注重塑造角色魅力，因此将大部分困境都习惯性交给角色的个人能力来解决——解决不了就升级能力后解决。而美式足球中能够策划调动全队的战术，正是作为司令塔的蛭魔最大的魅力。在白菜看来，这个设定在丰富作品深度的同时也凸显了角色魅力，非常的讨巧。



■影之主人公蛭魔妖一。首屈一指的策士型球员。

作品的剧情走向也非常王道，弱小队伍不断成长然后称霸全国，最后组成国家队挑战世界，必定能让读者看到爽。同时主人公的队伍也并非绝对不败的开挂类型，很多时候即使有着出色的战术也会被对手的强横能力打垮，甚至在一些重要比赛中也会“翻车”。像这样猜不透展开的剧情，也是作品的很大一个加分项。



果汁

各位读者很久不见了，虽然掌机王的各位每辑都会在UCG那边露面，不过在掌机王里面写寄语就又是另外一番风味了，可能是因为一人一页显得篇幅很多。距离上一辑已经经过一次新年假期，待各位读者拿到本辑杂志的时候，Nintendo Switch就已经快要发售了，个人很乐意把它当掌机玩，毕竟PSV近年的表现实在是不如人意，想要在掌机上玩到相对高清流畅的作品，（其实我个人要求流畅就够了！）相信NS会有一个不错的表现。最近玩的游戏比较少，最期待的《仁王》在玩了一半后就要转战《菲莉丝的工作室》了，工作室系列虽然还是一贯那么好玩，但是PSV版真的饶了我吧，死机BUG弄得我胃疼。

漫画·《棺材、旅人、怪蝙蝠》

推荐人群：喜爱旅行系故事的读者。

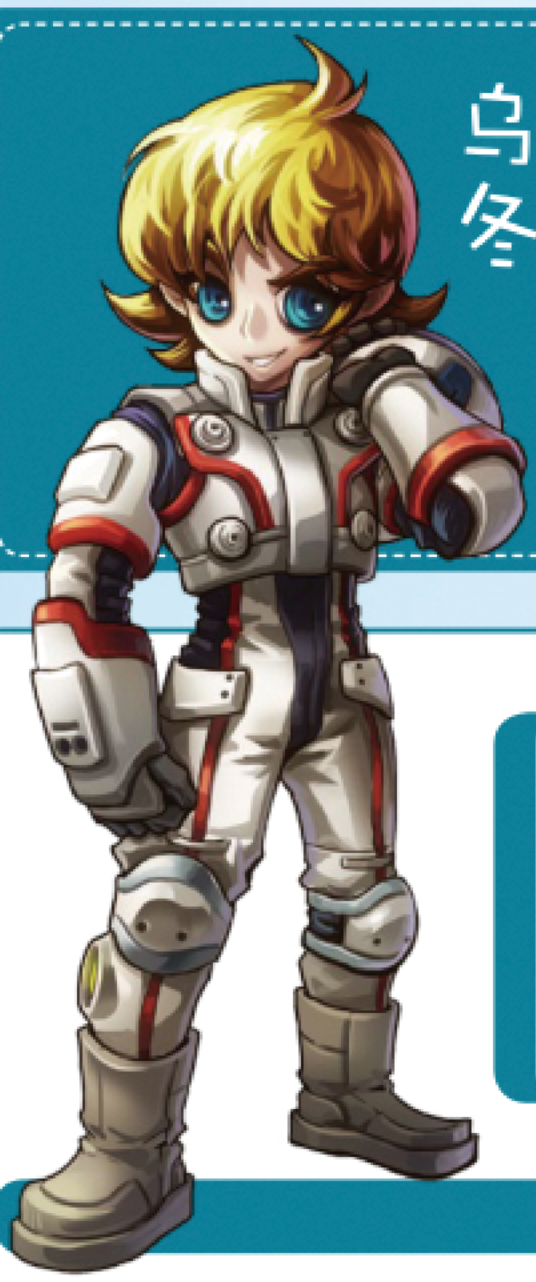


老读者可能会有印象，在“编看编享”这个栏目刚开始不久，笔者就推荐过名为《奇诺之旅》的作品，本次要推荐的《棺材、旅人、怪蝙蝠》在故事风格上与前者非常相似，不过却少了一份疯狂与达观，多了些不言自明的温馨。

本作讲述了一名身穿黑衣、头戴黑帽并背着一个十分显眼的棺材的旅人“小黑”，她身边还跟着一只会说话的蝙蝠“阿千”，一人一蝙蝠为了寻找魔女而踏上旅途，在旅途过程中发生了一个又一个或奇妙、或悲伤、或温馨的故事。漫画采用四格的形式讲述故事，咋看之下叙事时间有些混乱，但认真阅读又会发现实际上故事之间衔接得非常清晰。女主角小黑本身的氛围非常神秘，但在故事开头不久就遇上了双胞胎姐妹二玖和三实，温柔的个性也从双胞胎身上映射出来。虽然故事的主线——小黑寻找魔女的原因、过程以及结果都很吊人胃口，但这部漫画真正出彩的地方却是扉页的文字和故事中穿插的一句句耐人寻味的话语。扉页是一张插图并配以1或2句话去描述插图的内容，带有一种独特的童话氛围，至于那些耐人寻味的语句，就需要读者自己感受了。

本作的作者是**きゆづきさとこ**，曾担任过游戏《公主联盟》的角色设定，也出品过《GA艺术科美术设计班》这种已经被改编成动画的名作。虽然作品都说不上是家喻户晓，但是从中可以看出独属于这名作者的才华与风格，无论是《GA美术班》还是《棺材、旅人、怪蝙蝠》，都透出一股温和的文学气息，是适合静下心来慢慢阅读的佳作。





乌冬

◆下了《怪物猎人××》试玩版之后第一时间试了勇气风格，果然和想象中一样很厉害，基本都不用躲，直接用持续收刀承受攻击，操作简单风险又小，累积够勇气槽进入勇气模式后就可以用各种高性能招式，相当霸道，不出意外的话这作就是勇气风格的天下了。

◆由于经常去全家买东西，狠下心办了升级版会员卡，虽然要100元的年费，不过两倍积分，再加上各种优惠，总的来说还是划算的。现在基本就是有优惠的日子用现金挣积分，一般的日子用积分就能过，这样下去真的是应了全家的宣传口号——全家就是你的家了。（笑）

日剧《超级上班族左江内氏》

推荐人群：日剧爱好者

《勇者义彦》第三季完结，还想着接下来看什么日剧好，正巧新一季日剧里又有福田雄一的作品，而且这次还是黄金档，剧名叫作《超级上班族左江内氏》。

这部剧的原作是藤子·F·不二雄的漫画《中年超人左江内氏》，故事讲述平凡的中年上班族左江内英雄偶然遇到了一个自称退休超人的谜之老人，并从老人那获得了可以变身为超人的超人服，从此成为新超人维护社会的安定，不过和一般的正义英雄不一样，他的对手并不是什么邪恶组织也不是怪兽，而是各种日常琐事，如夫妻吵架、教训小混混等等。



▲比起原作的超人服，电视剧版的是不是更眼熟（笑）。

主角左江内英雄由堤真一饰演，是一个平凡的中年上班族，不喜欢担当责任，在公司被部下看不起，在家也是妻管严，不过就是这样一个不起眼的大叔，当起了需要有着极强责任感的超人，当然开始他是一万个不愿意，不过自从用超人能力为自己谋过方便（如用飞行能力上下班）之后，也就半推半就当了下去，并用自己的方法解决了各种事件。值得一提的是之前堤真一就在福田导演的电影《我只是还没有全力以赴》中饰演过碌碌无为的中年大叔，看来在福田导演眼里堤真一已经是平凡中年专业户了。



▲送小孩上学、送忘记的东西已是超人的家常便饭。

除了主要角色外，配角里也有大量的福田班底，比如大家很熟悉的“法师”室毅，这次他饰演警察，不过别看是一个正经的职业，其实和他在福田其他作品里一样也是逗比角色，而且这个角色的运气很好，每次左江内变为超人解决事件后，他都会出现在现场捡到便宜，让人以为是他的功劳。另外还有“佛祖”佐藤二朗，他饰演名叫米仓的角色，经常到处打工，而且每次都会在打工的地方遇到主角，并给苦恼中的主角各种“建议”，这段就像《勇者义彦》里的佛祖出现，也是给佐藤二朗自由发挥的时间，不过由于是黄金档，不能像《勇者义彦》那样随便，将忘词和笑场镜头也照播出来，所以说不定背后不知道NG了多少次。

福田的剧当然少不了各种“捏他”，《金八老师》的经典片头、《逃跑可耻但有用》的恋舞等都拿来恶搞了一番。而且除了这些其他作品的梗外，福田连原作者也没放过，比如主角上班的藤子建设公司就是来自作者藤子·F·不二雄，还有出自《超人小天使》和《哆啦A梦》里的复制机器人，也在第4话中登场，光是寻找这些地方都可乐上一阵。



▲片头完全就是恶搞的美漫风格。



▲佛祖的即兴发挥已经到了一种境界。

★《游戏王ARC-V》的动画剧情到后面简直烂的不行，明明前50集还好好的，最后怎么就变成这样了呢？

★还是讲《游戏王》，第五部动画即将完结，第六部动画也准备上映了，惯例每部新作推出，都会出现新的召唤方式（《GX》除外），这次的连接（Link）召唤规则可谓是打翻了以往游戏的玩法和节奏，不少卡组的强度大幅降低，大群玩家纷纷表示退坑，甚至还有撕卡极端玩家。个人觉得新规则非常有趣，因为削弱了系列从第三部开始的说书套路（用少量卡做强且长的Combo），那种看到对面拿出某两张卡就明白自己已经输了的绝望估计不那么容易再感受到了，毕竟卡片对战还是有来有回才有意思。

★玩了一下《怪物猎人××》的体验版，感觉那些较为灵活的武器的勇气风格还是不如武士道风格稳，主要就是勇气状态下补充勇气槽的量实在太少，如果有新技能可以延长勇气状态时间那还是值得一玩，不过铳枪这种本来就不玩武士道的武器反而玩着就很爽，期待游戏的发售！

昴星团

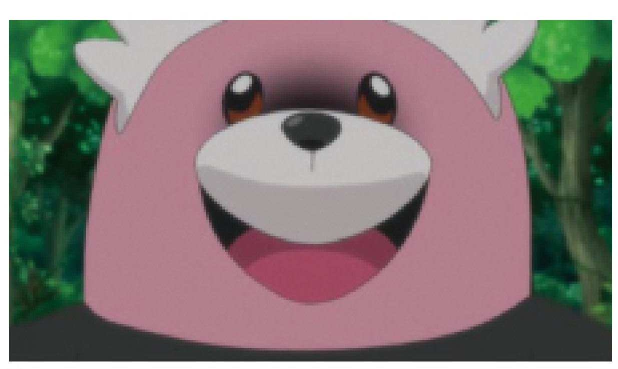


动画《精灵宝可梦 太阳&月亮》

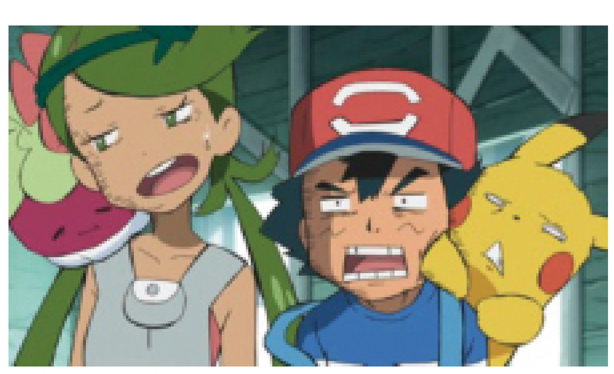
推荐人群：喜欢《精灵宝可梦》、搞笑番的读者。

《精灵宝可梦》的动画从1998年的无印篇至今播了将近20年，该系列的影响力可谓众所周知，在系列游戏最新作《精灵宝可梦 太阳·月亮》发售之际，第六世代动画《精灵宝可梦XY&Z》也随之完结，并开播第七世代动画《精灵宝可梦 太阳&月亮》。以往的几部动画一直秉承热血少年漫的风格，小智从头到尾都在和小伙伴旅行，挑战场馆打联盟已成日常套路，第六世代的《精灵宝可梦 XY&Z》更是以激烈的战斗和优质的作画获得了观众的一致好评（除去最后的冠军战）。然而最新的《精灵宝可梦 太阳&月亮》则风格一转，改为日常搞笑番，以往英姿飒爽的小智在新画风下变得宛如智障一般，这一开始让很多老观众极其不习惯，在宝可梦学校上学的设定也让人觉得没什么看点，没有了以往打道馆的豪情壮志。

但实际上这部动画并没有想象中的那么糟糕，反而因为转型展现出了新的看点。因为成为了搞笑番，以往很多较为严格的设定都被打破，角色和宝可梦的颜艺集集可见，而且动画里的人物设定并不是完全参照原作：游戏里的几个队长都变成了学校的同学，只有卡奇能使用Z招式；莉莉艾是居住在美乐美乐岛上的千金大小姐，并没有带着小星云，非常喜欢宝可梦却很怕触碰它们；游戏里莉莉艾居住的地方改为小智使用等等，即使玩了游戏来看也不会觉得无聊。这次的火箭队也一改以往的风格，不仅台词改变，在这一季动画里从来没有被打飞过（真的），而且按照目前来看它们的队伍实力非常强劲，游戏中对战特别强的好坏星和谜拟Q都被他们收入麾下，它们在动画里的表现也不俗，只是因为穿着熊的原因每次都无法真正地与小智他们分出胜负……总而言之把本季动画作为日常搞笑番来看质量很高，片头片尾曲也非常好听，给喜欢轻松搞笑的训练家们极力推荐。



▲我不会说穿着熊才是真正的看点。



▲颜艺已成日常。



▲莉莉艾的性格比游戏里的还要软，一旦有宝可梦靠近就会炸毛。



◀皮神在搞笑番的画风下变得更加可爱，表情也丰富多样。





马修

◆《精灵宝可梦 太阳·月亮》无疑是本人这几个月的重头游戏，感觉实在是太棒了！全新的地图、全新的岛屿挑战，但始终是与宝可梦一同成长的熟悉的味道。

◆又在深圳过了一个年，不过呢，因为父母的到来，所以也没有什么离家感。对于我来说，还真是父母在哪哪里就是故乡。

◆学习让人充实和自信——这是我2016年整个一年的最深刻感受。也给2017年的自己加加油。

和父母躲猫猫

父母来了当然很开心，但日子一久呢，父母以及我这做儿子的身分便又慢慢凸显出来了。而我竟然在不知不觉中，像学生时代一样跟父母玩起了躲猫猫。这辑我的“编看编享”就拿春节前后和父母躲猫猫来做题材，来供大家看个热闹吧。推荐的是什么？那当然是“亲情”和“日常生活”了。

偷吃零食

父母来之前，夫人比我还兴奋，毕竟有长辈来给做一日三餐了。不过经过了最初几天的丰盛，在饭菜逐渐日常化之后，她就面露愁容了：岳母在夫人那边的家里是整个大家庭的主厨，烹饪色香味俱全。而我老爸做菜则走清淡路线。夫人不好挑剔，只好偶尔让我悄悄给带些零食改善改善口味。不光是她，我有时也借着回家晚而买些烤肠手抓饼一类的满足下食欲。在我的印象里，我从小到大都没缺营养缺，但家里伙食的口味就比较清淡，无论是跟外边的饭店比还是跟别人家，以至于我常常为此感到郁闷。不过当我到大学年纪，听闻很多父辈的叔叔阿姨们因为心脑血管疾病倒下时，我的父母依然靠健康，我才知道这些得益于家里长年的清淡口味。

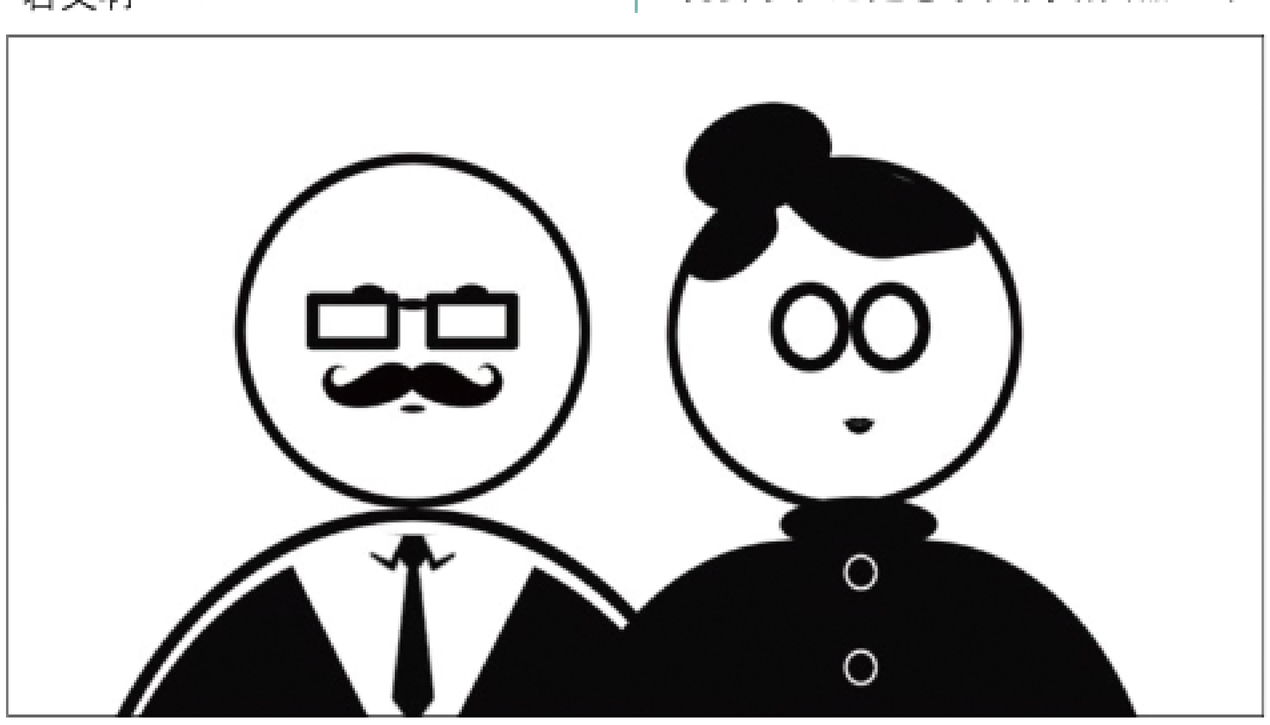
然而有些事情就是你明知道好与不好，但仍然无法抵制诱惑。偷偷买些零食甚至垃圾食品的我，在抵制美味诱惑这方面，比父母还是差很多的。

瞒报医嘱

前些年体检时在胆里发现了小结石，之后便每半年都要去复查一次。虽说整体上我保证了复查的进度，但实际上却是每次感到不舒服才会去。比如这次复查，理论上应该在11月份，但从父母来直到春节休息，这一下就拖延了两个月。直至春节后气温不上不下地维持在盖被子热蹬被子着凉的尴尬位置数日，让我感觉右肋下再度有些胀了，这才去医院做了复检。还好依旧没事，尽管这半年没有任何戒口甚至还恢复了吸烟，但运动也依然跟得上，最终结石并没有变大，不过血脂却超了……然后被医生再三叮嘱：少油少盐。

以往这种检查结果出来，我每次都有种渡过大劫的庆幸感，毕竟每次都是拖延到感到不舒服，才抱着迎接最坏结果的心态去检查……其实我自完全是多虑，起码在常见的食欲下降体重下降这两方面，我是始终没有表现出的来。但这次却无论如何高兴不起来：我天生不能喝酒，烟又戒掉了，现在吃的又要少油少盐，看样子是要在清修的状态下度过余生了……要不要去发廊把三千烦恼丝也剃掉呢？

回到家向父母汇报检查结果时，我说“医生让少吃油。”父亲很专业地接上了被我省略的后面一半：还得少吃盐！于是清修开始了。当天晚上，老爸做了一锅排骨，说这是典型的少油少盐——想想似乎也没错，知子莫若父啊……



在家里开流量玩手机

我接触智能手机比较晚，但家里的无线网络却已经架设了10年，不是因为当时我有先见之明，而是要给NDS以及Wii使用……总之，我的手机流量用得很省：公司和家里有无线网络，出门在外更多是玩掌机。但在父母来了之后，我的手机流量消耗也开始大起来了。原因是父亲的一个观点：晚上应该把集成器、路由器这一套统统关掉，不光省电，也让路由器休息。这点我非常非常赞同，即便父母没来，我有段时间也经常在家里没人或睡觉时关掉路由器，除了父亲提到的两个理由，我还有防止被蹭网的考虑——然而我始终没坚持下来。其实仅仅是这些还不会让我增加流量消耗，还有另外一件事：父母对我近乎昼夜颠倒的作息时间提出了抗议。而抗议的方式是：当我像以前那么玩游戏或上网到后半夜时，父母就会轮番起床对我批评数落。让这把岁数的父母半夜睡不着觉，我这做儿子就太不孝了。无奈，只有关灯到卧室里拿手机看看历史和文学——睡觉前看些文字更容易睡着。

结果经常是看着看着，Wi-Fi没了，切换成了移动网络走流量了。仔细一听，是父母起夜时检查路由器没关，顺手给关掉了。而且第二天还得接受问讯：是跑卧室里玩去了，还是忘了关闭路由器？不管哪个都不对。于是我只好在进卧室之前，自己把路由器关掉，用流量看些文章再睡。

也许是任性

在自己家里开着流量玩手机，我这也算是特别了，其实更特别的，是我这奔四的年纪还像孩子时一样跟已年近七旬的父母玩躲猫猫。印象最深的一次，是某次去父母床头柜的抽屉里拿放大镜，看到里面放一摞钱，当时就想抽一两张——但很快对自己笑了：因为这些钱就是我取出来给父母留作日常花销的。而这种冲动明明应该属于20多年前学生时代的自己，初中时还因为被发现偷拿家里钱而挨了板子。但现在，我竟然又有了这种想法了……

周日，父母出去逛街，夫人也回老家探望自己的父母，剩我一个人在家时，我忽然有种这是我自己世界可以随便作的兴奋！于是我去阳台把老爸放在阳台的烟抽出一支，点上，很惬意，和高中时家人都出去而我偷偷抽父亲一支烟的感觉一样惬意。但很快再度苦笑：我不是戒烟了么？戒烟明明是我自己的主意，真想继续抽烟顶多被多唠叨叮嘱两句，干嘛要像孩子一样跟父母躲猫猫呢？而至于这所谓的我自己的个人世界，再过两个月父母离开深圳回老家，我做的并不是为所欲为，而是无限地想念在这里和父母一起的日子……

也许这只是我试图从父母这重温一下从前学生时代特有的任性吧，毕竟在父母面前自己多大都是孩子。不过现在的任性已经没什么乐趣可言了，更糟心的是，每次刚开始，都会被自己无奈地揭穿。

●愉快的春节假期用“转瞬即逝”来描述应该是比较确切的，真的是眨个眼就结束了。过年期间因为有各种各样的事情要忙，所以玩游戏的时间并不多，只与朋友一起通了两次《生化危机7》，还有就是利用走亲访友的碎片时间打打休闲小游戏。

●Nintendo Switch的各种情报看得人有些眼花缭乱，个人觉得首发游戏里性价比最高的大概就是《塞尔达传说 荒野之息》与《1-2-Switch》了吧。尤其是《塞尔达》简直太棒了，这代林克又帅出新高度啦！上一辑的“编看编享”里我就在祈愿，希望《塞尔达》能够直接首发，没想到居然实现了。回想当天部门同事一起看发布会，现场简直可以用狂喜乱舞来形容吧。

●这次截稿前病得非常严重，实在是天灾人祸蜂拥而至，结果彻底搞垮了自己的身体。五连吊针这种成就我还是第一次拿到，而且过后还休养了不少时间……看来这“弱鸡”二字真是不认都不行了。新的一年还是别搞那些虚的，老老实实许个愿希望自己能够身体健康吧……

古林



大人们的博弈童话——《ACCA13区监察课》

推荐人群：青年漫画爱好者。



说起Square Enix，恐怕绝大多数读者都会立刻联想到《最终幻想》、《勇者斗恶龙》等知名游戏系列。实际上，Square Enix除了游戏软件的开发与贩卖之外，还肩负着“出版社”这一职责。众所周知，Square与Enix在2003年宣布合并，究其始末，除了在游戏方面的战略计划外，还有很大一部分原因是出于Enix出版事业的急剧衰退。自1990年代后半崛起的Enix系杂志在2001年掀起了名为“Enix内部骚动”的巨大变革，出于对上层决策的诸多不满，包括出版事业部长与《月刊少年Gangan》第二代主编在内的大量资深编辑决意离开，同时带走了天野梢（代表作《水星领航员》）、木下樱（代表作《魔侦探洛基》）以及峰仓和也（代表作《最游记》）等多位主力漫画家。这一巨大的打击让旧Enix的出版事业跌入谷底，一蹶不振。看到这里，想必有不少读者的内心都已燃起了熊熊的八卦之魂吧（笑），但本文毕竟是以介绍作品为主，就不再赘述这些八卦了。

关键在于，合并后的Square Enix继续为广大读者推出了许多优秀的漫画，《钢之炼金术师》就是其中之一。而旧Enix代表性的“Gangan杂志系列”也进而衍生出多个变种，有《Young Gangan》、《Gangan Joker》，也有这次所要提到的《月刊Big Gangan》。

《ACCA13区监察课》是一本青年漫画，连载于2013至2016年间的《月刊Big Gangan》。全书共有6个单行本，而外传漫画“P.S.”也已新鲜开载，人气可见一斑。作者小野夏芽的代表作为《天堂餐馆》、《江户盗贼团五叶》等，尽管时代背景各不相同，但都带有另类的硬派风格，简洁干练的画风更是独树一帜。用“以静制动”来形容小野老师的作品是比较合适的，她的故事总是披有安静的外表，实则内潮汹涌、波涛起伏。

《ACCA13》也是如此，这个不算长的故事打造了一个完全架空的世界，多瓦王国那仿若赤鸟的大陆版图被划分为13个自治区，拥有统合警察、消防、医疗等各领域的民间组织ACCA。13区具备独特的风土民情与地域特色，通过ACCA这一组织构造为国。而故事男主角——“蹭烟的”吉恩·欧塔斯正是ACCA总部监察课的副课长，他的工作主要为视察驻扎于各地的监察支部，找出不法行为以维护国家安稳。始终周游于各区之间的他却忽然被卷入了“奇妙”的事件——政变。似乎在一夜之间，吉恩身边的一切都与所谓的政变扯上了关系，惟独处于事件中心的他完全摸不着头脑，只能在各区收下来源不明的香烟。

在故事早期，读者只能通过微末的细节窥探所谓“政变”的全貌。这也是这个作品的巧妙之处，它“安静”得过分，每一章的故事都只是男主角前往某个区进行视察，吃吃喝喝又过一章，简直“无聊”得可以。然而就在这些日常举动中，又都切实地埋下了伏线，等到故事的中后期一并爆发。被无辜卷入的主角兄妹、对香烟与甜食的奇妙执着、多年来一直陪伴在身旁的好基友……甚至连高高在上的5长官与美女总部部长也全都成了这场大戏的关键，缺一不可。组织内部阴谋与所谓“政变”都未能让本作氛围变得压抑阴沉，这归功于小野夏芽特有的叙事风格。严肃的政治博弈在她的安排下变得有如“童话”般可爱，并在结局以真正的童话作为收尾，画上完美句号。

让人安心的故事与慵懒的故事氛围凑成了一部观感奇特的作品，而在MADHOUSE的动画制作让这种风格更为凸显。导演夏目真悟参与制作过《一拳超人》、《太空丹迪》等大量风格堪称“奇特”的作品，在《ACCA13》中的表现也可圈可点，在此诚意推荐给广大读者。

有趣的是，同样连载于《月刊Big Gangan》的《人渣的本愿》也在同期进行了动画化，比对两部作品南辕北辙的故事风格，想必也能从中得到一定的趣味。







苍穹

◎从《生化危机7》发售以来就一直钻在里面，写攻略、做直播、冲成绩、录视频……几乎没碰别的游戏。对于7代的视角变革，个人属于能接受的一派，毕竟我喜欢上这个系列的原因是“生存恐怖”。

◎《火焰之纹章 外传》宣布重制实在是让我惊喜万分。当年玩FC版的《外传》还是从朋友那里借来的“裸卡”（没有外壳），甚至不知道叫什么游戏，对着满屏的日文假名自己摸索，终于渐渐沉浸其中。那也是我玩的第一款S・RPG。

◎Nintendo Switch的内容今后会在《掌机王PLUS》上出现，《火纹无双》赶紧公布发售日吧！

忍者世界的战斗——《风神之门》

推荐人群：日本战国历史小说爱好者、喜爱日本战国游戏的玩家。

这次再推荐一部由司马辽太郎先生撰写的战国小说，不过与先前介绍过的那些作品侧重点有所不同，《风神之门》



的主人公是传说中的“真田十勇士”之一的雾隐才藏，大名鼎鼎的猿飞佐助在书中也戏份颇多。伊贺、甲贺、风魔三派忍者悉数登场，全书重在讲述战争背面、忍者世界的暗斗。

时为战国末期，关原之战已过去十余年，日本看似一派祥和，实则暗流涌动。大阪的丰臣秀赖渐渐长大，江户的德川家康也对此万分警惕，两方面都在暗暗进行着政治、谍报甚至是暗杀等工作。原本置身事外、尚未决定支持哪一方的主角雾隐才藏在机缘巧合下被卷入了这场洪流之中。之后才藏只身一人前往九度山，并被隐居在此的真田幸村的人格与智慧所感，决心帮助丰臣方，与猿飞佐助联手试图暗杀德川家康……最终忍者们在暗处的浴血奋战固然英勇，但历史的车轮并未因此改弦易辙。大阪之阵的战况在书中并未正面描写，幸村之死也只是草草带过，因为对于身为忍者的才藏而言，战斗已经结束，战国乱世也就此终结。

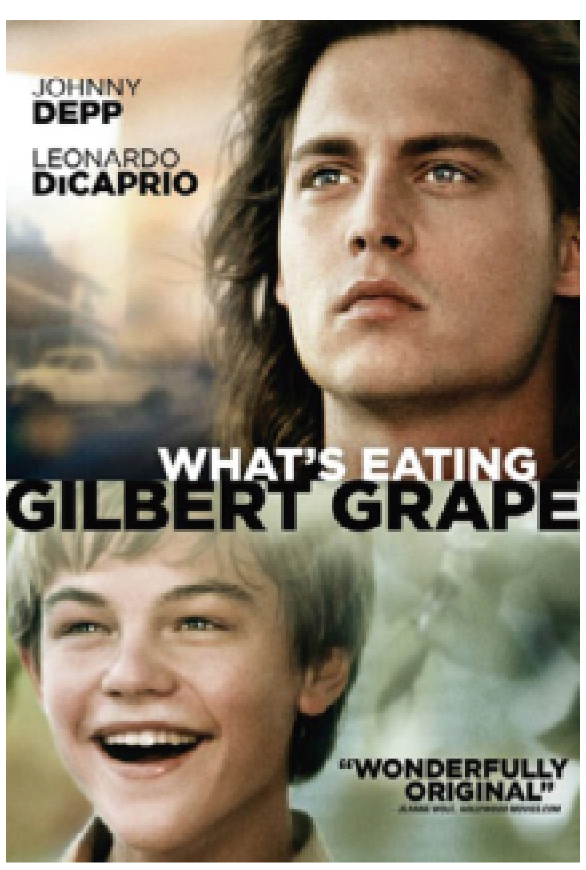
书中展示了伊贺、甲贺、风魔三派忍者集团截然不同的忍道和信念，作者对于各种奇妙忍术的描写也令人啧啧称奇。主角雾隐才藏性格自由洒脱，而且颇得女性芳心，在战争大局已定时，他选择了救出心爱之人而不是舍身赴死。可能由于小说最初是以连载的形式刊登在报纸上的，因此在一些情节的串联上显得不十分圆满，前期的部分角色，比如青子在后期杳无音信，难免让在意这些人物情况的读者牵肠挂肚。最后说一句：国内的出版社赶紧把司马先生的《枭之城》也引进了吧！



▲这部小说在1980年被改编为电视剧，不过与原著有不少出入。

电影《不一样的天空》

推荐人群：文艺片、家庭片爱好者。



我个人是在大学时期才观看了这部早在1993年上映的《不一样的天空》，当时的一位英文老师向学生们推荐着他所喜爱的电影，这部文艺片就在其中。约翰尼・德普、莱昂纳多・迪卡普里奥的大名现在可谓如雷贯耳，但在90年代初期，还都只是小演员而已，尤其不满20岁的“小李子”一脸青涩，但是他在片中的精湛表演赢得了奥斯卡最佳男配角的提名。

影片的原名“What's Eating Gilbert Grape”直译为“是什么在吞噬着吉尔伯特・格雷普？”吉尔伯特・格雷普正是约翰尼・德普在本片中饰演的角色名字，身为一家长子的他背负着无数压力——年幼时父亲自杀，母亲因此暴饮暴食体重剧增，被医学诊断活不过十岁的智障弟弟年龄越来越大，惹的麻烦也越来越多……吉尔伯特一心为着家人，实际上家庭却成为了他沉重的负担，看似平凡的生活中无形的压力越来越重，一点小矛盾都可能随时引起爆发。此时，一个开车路过小镇、因为引擎故障而暂时逗留的年轻姑娘——贝姬成为了吉尔伯特生活中的明媚阳光。在不堪重负、想暂时逃离那个家时，吉尔伯特就会去找贝姬，他也开始明白了自己想追求的是什么。

全片大多数时候节奏平缓，但数次矛盾冲突和经典镜头足以深深震撼人心。家庭或许会在某个特定时段成为负担，但永远是人最佳的归宿，更是人成长的动力。而成长的也不仅仅是吉尔伯特，还有被他微光照亮的身边的人。结尾时守候在公路边的兄弟俩照应了影片开头，吉尔伯特也与过去的生活挥别，迎来不一样的天空。



▲对于近年来习惯了“杰克船长”烟熏妆的观众而言，这样清秀的面容真的是只存在于过去了。

◆今年回家最为惨痛的事件无非就是发红包了，以前因家族人多而领得多的喜悦荡然无存，甚至变成了催命，不，催钱魔咒，看到小孩的第一反应就是心中默念：不给红包，不给，死也不给，你能拿我怎样……好吧，就结果来说我还是给了。

◆三月即将到来，内心也随之雀跃不已，你问为什么？无论是《尼尔 自动人形》还是《怪物猎人××》都足以令人欢欣鼓舞一番了吧，个人比较纠结的还是《女神异闻录5》中文版买不买，原因是日文版已经玩了一部分，重新再来略为蛋疼，不过，好作品再玩一次又怎样！好，决定了，不买（没钱没时间）。

◆对NS垂涎已久的自己终于还是放下了心中的执念，由于过年挥霍得厉害，钱包暂时处于冷却状态，估计在四月之前都没有余力去想了，总之先等同事买来看看解解馋吧。

三味线



动画《亚人酱有话要说》

推荐人群：喜欢悠闲日常系、一本正经胡说八道系作品的读者。

或许已经是一句老梗，但一本正经胡说八道的“优良”传统依旧在二次元世界中肆意横行，这不，刚刚补完《亚人》第二季，立马又迎来了一月新番的另一部以亚人为题材的作品——《亚人酱有话要说》。不过与气氛严肃沉重的《亚人》不同，《亚人酱》走的是萌妹当道的日常悠闲路线，而这部动画最大的亮点，就是对亚人融入社会这个角度进行了深入研究：吸血鬼怕不怕十字架？雪女会不会将人冻结成冰？无头骑士头上那火焰烧不烧人？当你真的被这部作品带起节奏时，你根本就不会再思考亚人存在的合理性，因为作者说得就像真的一样，或许我们都活在假的世界里吧（笑）。

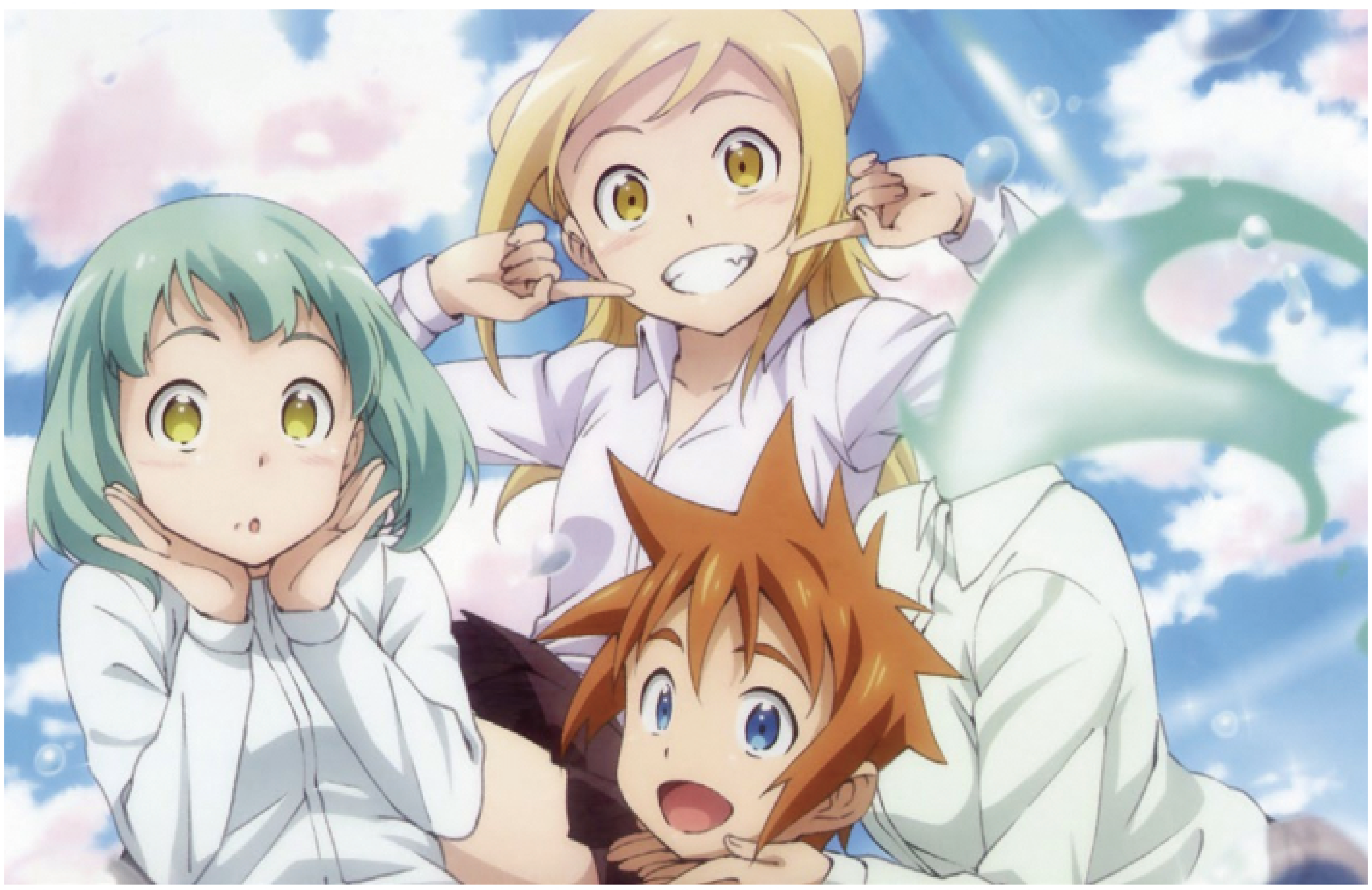
由大叔担任后宫男主角的动漫作品并不多见，《亚人酱》刚好算一部，剧中主角高桥铁男有着性感的胡渣、强而有力的臂弯、看起来清心寡欲（伪）的沉稳性格，也难怪青春期的亚人小女生们把持不住，再加上铁男又是一名对亚人兴趣深厚的生物老师，这邂逅故事简直就是无缝切入般的自然。动画一共有4位亚人女主角，种族分别是吸血鬼、无头骑士、雪女、梦魔，只不过与多数作品中穷凶极恶的强大亚人不同，她们当中三位是人畜无害的女子高中生，剩下一人则是担当人类灵魂工程师的高中老师，她们没有征服世界的野望，每日最大的烦恼不过是亚人特殊身份所带来的不便，比如自带催情效果的梦魔老师只能早出晚归以躲过拥挤的地铁，吸血鬼妹子要饮食政府发放的血包来抑制吸血冲动，无头骑士则需要时刻抱着头颅以免摔伤等等。作者对日常细节的刻画精准到位，寥寥几笔就能将一名亚人女性鲜活的性格刻画出来，或许作品的画风算不上顶级，但角色却足以给观众留下深刻印象。



▲爱恶作剧的吸血鬼。



◀无头骑士情绪激动时脖子的火焰会像火山喷发一般。



忽然想起“《物语》系列”角色贝木泥舟曾说过的一句话，只要蕴藏着想要成为真物的意志，伪物就比真物来的还要真实。以自己的方式努力生活着的亚人，又何尝不比那些虚度光阴、混吃过日的“人类”要更像一名人类呢？或许这也正是作者想要留给观众的思考（作者：我没有！你说得才像真的一样）。

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

掌机游戏综合发售表

栏目主持 白菜

等读者们拿到本刊的时候，Nintendo Switch 怕是也差不多首发了，不知道多少玩家准备第一时间购入呢？经历整整4年开发历程的《塞尔达传说 荒野之息》无疑是铁杆FANS们买机的最佳动力，而《1-2-Switch》也是学生党说服家长买机器的一大途径（笑）。3DS 方面虽然公布作品寥寥无几，但3月有《怪物猎人××》，4月有《火焰之纹章》，玩家是不愁游戏的。PSV 的作品相较之下就显得吸引力欠缺了一些，不过《刀剑 VS 加速》和《全明星无双》依然有着号召力，而且中文化作品也来势汹汹，后继依然有力。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。
■蓝色字体为中文版游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以台币标价的为中文版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。台币与人民币的兑换价格约为5：1。
■日版游戏的售价均为下载版售价。



马里奥体育 超级明星



生存同盟



塞尔达传说 荒野之息

Nintendo 3DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2017年3月					
2日	哆啦A梦 大雄的南极大冒险	ドラえもん のび太の南极カチコチ大冒険	Furyu	动作	5702日元
16日	未来卡 搭档对战 目标是搭档冠军	フューチャーカード バディファイト 目指せ！ バディチャンピオン！	Furyu	桌面	5940日元
16日	漫画家出道物语 绘制美妙的漫画	まんが家デビュー物语 ステキなまんがをえがこう	日本Columbia	文字冒险	5184日元
18日	怪物猎人××	モンスターハンターダブルクロス	Capcom	动作	5989日元
30日	马里奥体育 超级明星	マリオスポーツ スーパースターズ	Nintendo	体育	5378日元
30日	生存同盟	アライアンス・アライブ	Furyu	角色扮演	6782日元
30日	进击的巨人 死地逃脱	进击の巨人 死地からの脱出	Koei Tecmo	文字冒险	6264日元
2017年4月					
6日	萌宠在身边 猫狗＆迷你动物	かわいいペットとくらそう！ わんニャン＆ミニミニアニマル	日本Columbia	模拟	5184日元
20日	火焰之纹章 回响 另一位英雄王	ファイアーエムブレム Echoes もうひとりの英雄王	Nintendo	策略角色扮演	5378日元
20日	职棒家庭棒球场 巅峰时刻	プロ野球 ファミスタ クライマックス	BNEI	体育	5540日元
27日	龙珠英雄 究极任务X	ドラゴンボールヒーローズ アルティメットミッションX	BNEI	桌面	5540日元
27日	方块创造者DX	キューブクリエイターDX	Arc System Works	动作冒险	2000日元
2017年7月					
未定	点心世界	スナックワールド	Level-5	角色扮演	售价未定
2017年春					
未定	雷顿女士 富豪王阿里阿德涅的阴谋	レディレイトン 富豪王アリアドネの阴谋	Level-5	益智	售价未定
2017年内					
未定	勇者斗恶龙XI 追忆逝去之时	ドラゴンクエストXI 过ぎ去りし时を求めて	Square Enix	角色扮演	售价未定
未定	永恒绿洲（暂名）	Ever Oasis（仮）	Grezzo	动作角色扮演	售价未定
未定	皮克敏（暂名）	ピクミン（仮）	Nintendo	动作	售价未定
发售日未定					
未定	大逆转裁判2 成步堂龙之介的觉悟	大逆转裁判2 -成步堂龙ノ介の覺悟-	Capcom	文字冒险	售价未定

Nintendo Switch

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2017年3月					
3日	1-2-Switch	1-2-Switch	Nintendo	其他	5378日元
3日	塞尔达传说 荒野之息	ゼルダの传说 ブレス オブ ザ ワイルド	Nintendo	动作角色扮演	7538日元
3日	勇者斗恶龙 英雄集结 1・2	ドラゴンクエストヒーローズI・II for Nintendo Switch	Square Enix	动作角色扮演	9504日元
3日	超级炸弹人R	スーパーボンバーマン R	Konami	动作	5378日元
3日	信长之野望 创造 with 威力加强版	信长の野望・创造 with パワーアップキット	Koei Tecmo	策略	10584日元
3日	祭品与雪之刹那	いけにえと雪のセツナ	Square Enix	角色扮演	5184日元
3日	噗哟噗哟对俄罗斯方块S	ぷよぷよテトリスS	SEGA	益智	5389日元
3日	魔界战记5	魔界战记ディスガイア5	日本一	策略角色扮演	7538日元
30日	三国志13 with 威力加强版	三国志13 with パワーアップキット	Koei Tecmo	策略	10584日元
2017年4月					
20日	大家来同乐 地底探险	みんなでワイワイ！ スペランカー	Square Enix	动作	5378日元
28日	马里奥赛车8 豪华版	マリオカート8デラックス	Nintendo	竞速	6458日元

编辑期待

3DS 4.20 火焰之纹章 回响 另一位英雄王

◆Nintendo ◆策略角色扮演◆5378日元





旧时代“火纹”全新重制的作品，不仅有中文化还有左老师人设，不买不行啊。



魔战士转村民不知会不会保留，还有1～5格射程的弓手真是想想都带劲儿！



妹子可爱真的很重要吗？我追求的是富有内涵的战斗系统。

3DS 3.18 怪物猎人××

◆Capcom ◆动作◆5989日元





新风格和新狩技都很抢眼，还有新怪物天彗龙的实力也值得期待。

2017年春					
未定	ARMS	ARMS	Nintendo	动作	6458日元
未定	乐高城市 卧底	レゴシティ アンダ–カバ–	Warner Bros.Games	动作	售价未定
未定	索尼克 狂热（暂名）	SONIC MANIA（仮）	SEGA	动作	售价未定
2017年夏					
未定	油彩军团2	Splatoon 2	Nintendo	动作	售价未定
2017年秋					
未定	火焰之纹章无双	ファイア–エムブレム无双	Koei Tecmo	动作	售价未定
2017年冬					
未定	超级马里奥 奥德赛	ス–パ–マリオ オデッセイ	Nintendo	动作	售价未定
2017年内					
未定	异度之刃2	ゼノブレイド2	Nintendo	角色扮演	售价未定
未定	勇者斗恶龙XI 追忆逝去之时	ドラゴンクエストXI 过ぎ去りし时を求めて	Square Enix	角色扮演	售价未定
未定	EA SPORTS FIFA	EA SPORTS FIFA	EA	体育	售价未定
2018年					
未定	火焰之纹章新作（暂名）	ファイア–エムブレム新作（仮）	Nintendo	类型未定	售价未定
发售日未定					
未定	终极街头霸王2 最后的挑战者	ウルトラストリ–トファイタ–II ザ・ファイナルチャレンジャ–ズ	Capcom	格斗	4990日元
未定	真・女神转生系列最新作（暂名）	真・女神转生 シリ–ズ最新作（仮）	Atlus	类型未定	售价未定
未定	Project OCTOPATH TRAVELER	Project OCTOPATH TRAVELER	Square Enix	角色扮演	售价未定
未定	龙珠 超宇宙2（暂名）	ドラゴンボ–ル ゼノバ–ス2（仮）	BNEI	动作	售价未定
未定	勇者斗恶龙X Online	ドラゴンクエストX オンライン	Square Enix	角色扮演	售价未定

PlayStation Vita

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2017年3月					
9日	幸运之杖 R2 沉入时空的默示录	ワンド オブ フォ–チュン R2 ～时空に沉む默示录～	Idea Factory	文字冒险	6264日元
16日	在世界尽头咏唱恋曲的少女 YU–NO	この世の果てで恋を呗う少女 YU–NO	5pb.	文字冒险	7560日元
16日	加速世界 VS 刀剑神域 千年的黄昏	アクセル・ワ–ルド VS ソ–ドア–ト・オンライン 千年の黄昏	BNEI	动作角色扮演	6609日元
23日	Re：从零开始的异世界生活 死与吻	Re：ゼロから始まる异世界生活 –DEATH OR KISS–	5pb.	文字冒险	7560日元
30日	蔚蓝倒影 幻舞少女之剑	BLUE REFLECTION 幻に舞う少女の剑	Koei Tecmo	角色扮演	7344日元
30日	混沌之子 爱之亲吻	カオスチャイルド らぶchu☆chu!!	5pb.	文字冒险	6480日元
30日	战极姬7 冲破战云红莲的遗志	战极姬7～战云つらぬく红莲の遗志～	SystemSoft Alpha	策略	7344日元
30日	全明星无双	无双☆スタ–ズ	Koei Tecmo	动作	7344日元
30日	全明星无双（中文版）	无雙☆群星大會串	Koei Tecmo	动作	1680台币
30日	混沌之子（中文版）	混沌之子	5pb.	文字冒险	1690台币
30日	东京迷城国度（中文版）	东京幻都	Falcom	动作角色扮演	1850台币
2017年4月					
4日	神明战争 跨越时空（中文版）	GOD WARS –跨越时空–	角川Games	策略角色扮演	1850台币
6日	加速世界 VS 刀剑神域 千年的黄昏（中文版）	加速世界 VS 刀剑神域 千年的黄昏	BNEI	动作角色扮演	1490台币
13日	神明战争 跨越时空	GOD WARS –时をこえて–	角川Games	策略角色扮演	7344日元
13日	极限脱出 9小时9个人9道门 善人死亡 双重合集	ZERO ESCAPE 9时间9人9の扉 善人シボウデス ダブルパック	Spike Chunsoft	文字冒险	4838日元
20日	迷宫旅人2–2 堕入黑暗的少女与初始之书	ダンジョントラベラ–ズ2–2 闇堕ちの乙女とはじまりの书	Aquaplus	角色扮演	5141日元
27日	枪枪小妖精	ガンガンピクシ–ズ	Compile Heart	动作冒险	6480日元
27日	放逐选举	追放选举	日本一	文字冒险	5141日元
2017年5月					
11日	结束的世界与生日	终わる世界とバ–スデイ	Entergram	文字冒险	3980日元
18日	白与黑的爱丽丝	白と黒のアリス	Idea Factory	文字冒险	6264日元
25日	爱之恋爱皇帝	らぶおぶ恋爱皇帝 of Love!	Entergram	文字冒险	3980日元
2017年春					
未定	秋叶原之击（中文版）	秋叶原妄想物语	Acquire	动作角色扮演	1850台币
2017年夏					
未定	死印	死印	Experience	文字冒险	5184日元
2017年内					
未定	匿名者代码	アノニマス・コ–ド	5pb.	文字冒险	8424日元
未定	无夜国度2 新月的新娘	よるのないくに2 ～新月の花嫁～	Koei Tecmo	角色扮演	6804日元
未定	富豪街 勇者斗恶龙&最终幻想 30周年纪念版	いただきストリ–ト ドラゴンクエスト＆ファイナルファンタジ– 30th ANNIVERSARY	Square Enix	桌面	售价未定
未定	英雄传说 空之轨迹SC 进化版（中文版）	英雄傳說 空之軌迹 SC Evolution	角川Games	角色扮演	1880台币
未定	新枪弹辩驳V3 大家的自相残杀新学期（中文版）	新枪彈辯駁 V3 大家的自相殘殺新學期	Spike Chunsoft	文字冒险	1850台币
发售日未定					
未定	末世之蚀	ワ–ルド エンド エクリプス	SEGA Games	角色扮演	免费
未定	十三机兵防卫圈	十三机兵防卫圈	Atlus	类型未定	售价未定
未定	巨影都市	巨影都市	BNEI	动作冒险	售价未定



1–2–Switch



加速世界 VS 刀剑神域 千年的黄昏



蔚蓝倒影 幻舞少女之剑

PSV 3.30 全明星无双（中文版）

◆Koei Tecmo◆动作◆1680台币



毕竟KT已经在『《无双大蛇》系列』上积累了相当多的『大乱斗无双』的制作经验。

PSV 4.27 放逐选举

◆日本一◆文字冒险◆5141日元



又一款复仇型的文字冒险游戏，看着人设都蛮不错的，却要亲手选出推去送死的人……感觉很有意思啊！

NS 4.28 马里奥赛车 8 豪华版

◆Nintendo◆竞速◆6458日元



融入了NS便携分享的功能之后，可以更轻松地与好友们互（si）秀（bi）车技啦！

吔我红龟壳啦！

口袋光环 精彩内容导视

电子版用户可以在 UCG 土豆官方播客观看本光盘的全部内容。播客地址 http://v.tudou.com/Gamehalo/



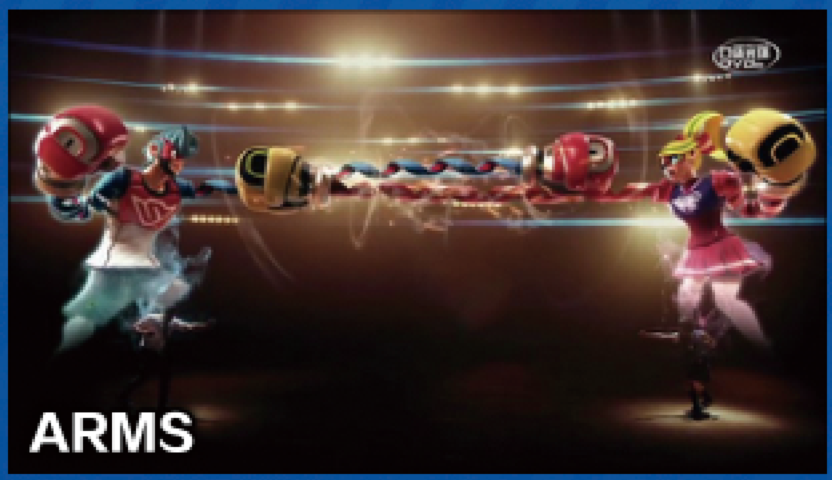
游戏索引

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

Nintendo Switch 特别发布会2017

1-2-Switch
超级马里奥 奥德赛
异度之刃2
火焰之纹章无双
塞尔达传说 荒野之息



ARMS



油彩军团2

游戏展望台



怪物猎人××

生存同盟
加速世界VS刀剑神域 千年的黄昏
大逆转裁判2 成步堂龙之介的觉悟



全明星无双



火焰之纹章 回响 另一位英雄王

新作特搜队

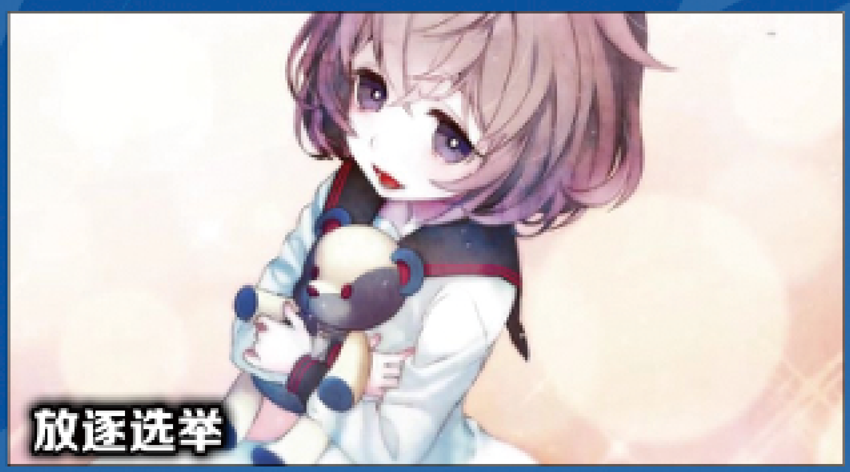
妖怪手表3 寿喜烧
波奇和耀西的毛线世界



新枪弹辩驳V3 大家的自相残杀新学期

影音鉴赏

战极姬7 贯穿战云的红莲遗志
加速世界VS刀剑神域 千年的黄昏
混沌之子 爱之亲吻



放逐选举



勇者斗恶龙 X
DRAGON QUEST X ONLINE
今日公测
最正统的角色扮演！
扫码关注我们
盛大游戏
SQUARE ENIX.
©ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.